no.659
2002年 6/1
アミューズメント通信
JUNE 1, 2002

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2－2－1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

最高裁、家庭用ゲームソフトの

中古販売認める

米国並みのファーストセール・ドクトリンで

家庭用TVゲームソフトの中古販売が、メーカー側の主張するように「映画の著作物」の「頒布権」を侵害することになるかどうかについて最高裁判所第一小法廷（井嶋一友裁判長）は四月二十五日、「頒布権のうち譲渡する権利は消尽し、再譲渡しても侵害にならない」とする判決を下し、この問題に決着をつけた。五人の最高裁判事の意見が一致した判決で、妥当とする評価が一般的だが、メーカー側は立法上の解決を探る考えも示している。

家庭用中古ゲームソフト販売についてメーカー側はCESA、ACCS、パソ協が九七年九月以来、「映画の著作物」の「頒布権」を侵害するもので違法だとするキャンペーンを開始。ACCSが取りまとめ役として訴訟準備など進めた。

まずカプコン、コナミ、スクウェア、ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）、ナムコの五社が九八年二月、㈱ドゥー（本社神奈川県相模原市、野島広司社長）を相手に東京地裁に提訴した。しかしドゥーは対象となったゲームソフトの販売を中止した上で、九九年三月に原告側の主張を認めたため、判決に至らず事実上メーカー側が勝訴した。

次にカプコン、コナミ、スクウェア、セガ社、SCE、ナムコの六社が㈱アクト（本社岡山、新谷雄二社長）と㈱ライズ（本社兵庫県伊丹市、上岡良和社長）を相手に大阪地裁に提訴した。

そしてゲームソフト販売の㈱上昇（本社東京、金岡勇均社長）は、エニックスから警告書を受けとったことなどから九八年十月、エニックスを相手どって、「頒布権」に基づく中古ソフト販売差し止め請求権がないことを確認するよう求める訴えを東京地裁に提出した。

一審判決は東京地裁が先で九九年五月、TVゲームは「頒布権」のある「映画の著作物」の要件を満たしておらず、中古ソフト販売差し止め請求権もないとの判断を示した。エニックスは控訴した。

大阪地裁は九九年十月に判決を出し、TVゲームは「映画の著作物」であり法律上「頒布権」が認められている以上、中古ソフトの無断販売は禁止すると示した。アクトとライズ社は控訴した。

二審判決は〇一年三月に東京、大阪と連続して出され、一段と踏み込んだ内容となった。まず東京高裁は三月二十七日、エニックスの控訴を棄却した。TVゲームソフトは「映画の著作物」だが、「大量の複製物が製造され、その一つ一つは少数の者によってしか視聴されないもの」であり、配給制度を実質的理由とする「頒布権」の対象にはならないと示した。エニックスは上告した。

大阪高裁は三月二十九日、大阪地裁判決を取り消し、中古ソフト販売はメーカー側の著作権を侵害しないとする逆転判決を言い渡した。TVゲームソフトは「映画の著作物」であり「頒布権」を持つが、「ゲームソフトについて認められる頒布権は第一譲渡によって消尽する」との判断を示した。「権利消尽の原則」を排除する根拠がないとの考えである。メーカー側は上告した。

これらを受けて審理を進めた最高裁は四月十五日、判決日を指定し関係者に通知した。最高裁では一度も口頭弁論が開かれていないことから、メーカー側の上告が棄却されることが予想された。

最高裁は四月二十五日、エニックスの上告を棄却する判決と、メーカー側六社の上告を棄却する判決を出した。これら二つの判決内容はほぼ同じで、「公衆に提示することを目的としない家庭用テレビゲーム機に用いられる映画の著作物の複製物の譲渡については、当該著作物の複製物を公衆に譲渡する権利は、いったん適法に譲渡されたことにより、その目的を達成したものとして消尽し、もはや著作権の効力は、当該複製物を公衆に再譲渡する行為には及ばない」と示した。

最高裁判決は、結果として大阪高裁判決に最も近いところで決着した。米国で確立している「ファーストセール・ドクトリン」（一回目の販売で独占権は消尽するという原則）が認められたことになる。なお改正著作権法で譲渡権消尽が規定されているが、その反対解釈に立って権利消尽を否定するのは妥当でない、とも述べている。

メーカー側はACCSとともに、「デジタル著作物については、消尽しない頒布権を認めるべきだと主張してきたが、残念だ。現行法が対応できていない状況では、法制度の整備が必要だ」として、立法上の解決をめざす考えを示唆した。

中古ゲームソフト販売業者側は、「これまでの主張が認められ、判決を高く評価する。メーカー側との関係正常化をめざすが、メーカー側も中古ソフト撲滅キャンペーンなどを止めてほしい」とする声明を出した。

なお判決文で「公衆に提示することを目的としていない」とあるため、ゲームソフトだけでなくPCソフトなど一般ユーザー向けに大量生産／頒布されるものについても今回の最高裁判決が及ぶことになる、との見方も示された。

業務用TVゲーム機の中古品や中古ソフトの流通について、判決では触れられなかったが、家庭用ゲームソフトのメーカー側の主張が容認されるならば、あらゆる業務用中古流通が禁止され、メーカー自体にも大きな影響を及ぼすことが危惧されていた。しかし、結局業務用中古流通はなんらの支障なく、これまでどおり行なわれることになった。

むしろメーカー側は家庭用ゲームソフトなら、その無断コピー品を国際規模で排除することなどが求められているが、そうした動きはほとんどない点など問題が多いという指摘がある。

タイトー、即日出荷で

部品供給のサイト開設

ゲーム機、乗物機のメンテにも対応

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）は四月二十二日、業務用ゲーム機器の部品供給などを行なうためのウェッブサイト「タイトーテック」を開設した。同社技術サービス部が管理運営しているもので、オペレーターからインターネットによる注文を二十四時間受け付け、受注した部品の八五%をその日のうちに出荷できる態勢を整えている。

同社ではこれまで自社ロケ用メンテナンス業務に力を入れてきており、自社製品だけでなく他社製品についても広く取り扱ってきている。技術サービス部が八千種類以上の部品を管理し、社内イントラネットで運用してきたという実績がある。今回これを公開し同社以外のオペレーターにも利用できるようにしたもので、出張修理なども行ないメンテナンス全般に対応する。

「タイトーテック」では自社、他社を問わずゲーム場に設置されているほとんどの機械の部品を揃えており、その機械のメーカーの部品番号で注文できる。またAM機関連品や店舗備品なども用意し、ゲーム場全般のメンテナンスに応じる。

部品供給のほか、同社新製品の発売前の貸し出し（先出し注文）や中古基板の供給、同社製品取扱い説明書の閲覧、ゲーム機の一般的修理方法と各製品ごとの技術者向け修理方法の説明、メンテナンスに関する幅広い情報提供などのサービスもある。なお受注品は同社の神奈川・海老名工場から配送される。

また技術サービス部ではTVゲーム機の基板やユニットの修理から小型乗物機の全塗装など、他社製品や古い機械も含めあらゆる業務用機械のオーバーホールも行なっている。このため全国十五ヵ所にあるサービス拠点からの出張修理も行なう。

「タイトーテック」の利用は登録制ですべて無料。情報伝送に暗号化通信（SSL）を使用し、ウェッブ上でのセキュリティを確保している。また配送先を登録するため、指定外の場所に配送されることもない。なお携帯電話（ドコモのｉモード）からでも注文できる。

同社では、「業務用ゲーム機用部品販売の市場は三十億円と推定されているが、タイトーテックでの売上げは初年度にその二〇%、三年後には三〇%のシェア獲得をめざしたい」としている。

「タイトーテック」のホームページ画面から

サミー、子会社再編で

海外に持株会社

3D画像表示装置も開発

サミーは四月二十五日、決算発表とともに、中期経営計画、海外子会社再編、3D画像表示システム開発のそれぞれについても発表した。うち中期経営計画では〇五年三月期までの事業別経営目標を掲げている。

海外子会社は、現在米国のサミーUSA社とその子会社の英国サミーヨーロッパ社、米国サミーエンタテインメント社があるが、五月中にアイルランドに持株会社としてサミーホールディング社（仮称）を設立する。この持株会社の下に米国USA社など三社を置き、サミーエンタテインメント社をサミースタジオ社（仮称）に改称する予定。

同社海外子会社は、従来業務用が中心だったが、欧米での家庭用展開に力を入れるため、持株会社を導入するとしている。

3D画像表示装置は、サミーがシステムを開発し、日立製作所の半導体グループがシステム・オン・チップ（SOC）化し、生産するもの。日立が許諾を受けた、英国イマジネーション・テクノロジー社「パワーVR」を利用して、サミーグループがミドルウェア、開発支援装置などを開発するとしている。

3D画像表示装置については、〇四年にも量産を開始し、遊技機の液晶表示装置や業務用ゲーム機などで使用するとのこと。

コナミ、３月期決算
「遊戯王」人気衰え減益
業務用ＡＭ機、ゲーム場運営は大幅後退

　コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は五月九日、今年三月期決算（連結、単独とも）を発表。コナミスポーツ（旧ピープル）取得で大幅増収となったが、稼ぎ頭だったゲームカード「遊戯王」人気の衰えで大幅減益になった。業務用ＡＭ機は大幅減益、ゲーム場運営は赤字だった。連結子会社は九社増の三十七社。
　連結決算では売上高が前年比三一・五％増の二千二百五十五億八千万円、経常利益は二六・二％減の二百六十八億七千八百万円、最終利益は三七・七％減の百三十五億七千三百万円だった。
　部門別の区分では前期からゲーム場運営をその他に移し、ＨＥに含まれていたスポーツクラブをＳＰとして独立させた。
　ＣＳ（家庭用ゲームソフト）は売上高が五〇・〇％増の八百八十七億六千百万円、営業利益が一四四・五％増の百八十二億三千百万円。ＰＳ２用「メタルギアソリッド２」などで盛り返した。
　新設のＳＰ（スポーツクラブ）は売上高が六百四億二千六百万円、営業利益が四十億八千百万円で堅調だが、利益率は低い。「遊戯王」などのＣＰでは売上高が五八・三％減の二百五十二億千三百万円、営業利益が七六・五％減の七十一億九千九百万円まで後退した。
　ＰＳ（パチンコ用液晶表示装置、パチスロ遊技機）は売上高が一五・四％増の百六十九億二千四百万円、営業利益が一・二％減の四十一億八千五百万円だった。
　ＡＭ（業務用ＡＭ機）は売上高が三五・九％減の百九億七千三百万円、営業利益は六三・四％減の十四億三千万円と後退した。ＧＭ（ゲーミング機）は売上高が三八・八％増の百十一億千四百万円、営業利益が一億五千五百万円（前年は四億二千五百万円の赤字）で盛り返した。
　ＨＥ（フィットネス機器）は売上高が約二十倍の五十一億九千二百万円だったが、九千三百万円の営業損失（前年は四千二百万円の利益）だった。
　その他（ゲーム場運営、金融、不動産管理など）は売上高が七・〇％減の六十二億七千三百万円、営業損失が一億二千五百万円（前年は二億五百万円の利益）。うちゲーム場運営の売上高は四十五億五千二百万円、営業損失は一億八百万円だった。
　海外売上高は四百八十四億八千三百万円で、比率は前年の一一・九％から二一・五％へと伸ばした。地域別では北米が一一・六％、欧州八・六％などとなっている。
　〇三年三月期は家庭用でプロスポーツに注力するほか、ＳＰを拡充、またＣＰで北米での「遊戯王」展開に期待する。中間期で売上高千七十億円、経常利益五十五億円、中間利益十億円を予想。
　通期では売上高が前年比四・一％増の二千三百五十億円、経常利益が一六・三％減の二百二十五億円、最終利益が四八・五％減の七十億円を予想しており、後退はまだ続くと見られている。しかし上月社長はコナミスポーツの“安定性”を強調している。

コナミ連結業績の推移
（単位；10億円）
売上高　最終利益
200　100　20　10
99/3　01/3　03/3(予)

バンプレスト、３月期
大幅な減収減益
ＡＭ機器、景品がふるわず

　㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀稔太社長）は五月九日、今年三月期決算（連結、単独とも）を発表、大幅な減収減益になった。連結子会社は変動なく六社。親会社のバンダイは五一・〇％を所有している。
　連結の三月期売上高は前年比一三・九％減の二百七十三億二千六百万円、経常利益は六一・〇％減の十億六千三百万円、最終利益は五〇・九％減の七億九千七百万円だった。
　部門別では、ＡＭ（機器・景品販売、ゲーム場運営）の売上高が一六・一％減の百六十二億千万円で、営業利益が四八・八％減の十一億二千五百万円。家庭用ゲームソフトは売上高が一六・四％増の七十八億七百万円で、営業利益は二三・六％減の十億四千九百万円。その他（日用雑貨品、印刷、ネットワークサービスなど）は売上高が三五・四％減の四十四億五百万円で、営業損失が九億八千八百万円（前年は六億七千二百万円）。
　ＡＭ事業はゲーム場運営の収益が堅調だったが、機器・景品販売では厳しい市場環境を打破するに至らなかった。家庭用ではＧＢ用、ＰＳ用、ＰＳ２用が好調で伸ばした。その他事業では米国玩具メーカー向けＯＥＭが終了、新ＯＥＭ商材を軌道に乗せられなかった。
　今期はＡＭで、「きゃらんど」店舗展開、機器無償貸与制、大型ぬいぐるみ景品に力を入れ、再構築する。家庭用では独自企画のソフト強化、その他では黒字転換をめざすとしている。
　〇三年三月期は、中間期で売上高百四十七億円、経常利益四億五千万円、中間利益二億千万円を、また通期で売上高三百十億円、経常利益二十億円、最終利益十一億円を予想している。
　なお単独決算では売上高が五・八％減の二百四十二億二千二百万円、経常利益が四八・六％減の十一億四千四百万円、当期利益が四二・八％減の七億三千万円だった。
　単独の〇三年三月期については、中間期で売上高百三十億円、経常利益四億円、中間利益二億円を、また通期で売上高二百八十億円、経常利益十五億円、当期利益八億円を予想している。

ラウンドワン、３月期
増収で連続赤字
子会社整理し、単独のみに

　㈱ラウンドワン（本社大阪府堺市、杉野公彦社長）は四月二十四日の業績予想修正に続き五月八日、今年三月期決算（連結、単独とも）を発表、増収で連続赤字とした。赤字原因となっていた子会社、クラブネッツはファースト・マイルに営業譲渡済みで、ウィナーズナインとともに三月中に清算、売却したので、連結子会社は二社だったが〇三年三月期以降はなくなる。このため連結決算は今回が最後となる。
　連結で三月期の売上高は前年比二〇・〇％増の二百八億三千二百万円、経常利益は約十五倍の二十億四千五百万円、最終損失は五億八千九百万円（前年は九億八千三百万円）だった。
　部門別では、ＡＭ関連の売上高が二二・九％増の二百五億四千六百万円、営業利益が三七・五％増の三十八億七千七百万円と伸ばしたが、ネットワーク関連（共通ポイント販売・回収、ＰＣ貸し出しなどクラブネット担当分）の売上高は五五・八％減の二億八千五百万円、営業損失は十四億千四百万円（前年は二十三億二千五百万円）だった。
　ＡＭ関連売上高のうちボウリング場は二四・〇％増の百七億二千七百万円、ゲーム場は一一・八％増の七十四億六千七百万円、その他施設（バッティングセンター、カラオケ営業など）が六八・八％増の二十三億四千九百万円、設備販売が一八・六％増の二百万円。
　同社は複合ＡＭ施設を展開しているが、五店増二店減の三十八店となった。増えたのは昨年四月の新開地店、東淀川店、八月の三宮駅前店、十一月の横浜綱島店、十二月の名駅南店、減ったのは和歌山ぶらくり丁店、石津店。今年四月、横浜駅西口店を出したが、今期はこれ一店のみになる予定。
　子会社整理のための特別損失は四十七億七千五百万円だった。
　同社では不動産を完全所有している九店について、売却して賃借する方式に順次切り替え、有利子負債の減少を図る方針だ。このため事業用土地の再評価を三月末に実施した。横浜駅西口店は、不動産を所有しない経営方針でのモデル店となっている。
　単独決算では売上高が二一・四％増の二百五億五千万円、経常利益が四一・一％増の三十四億二千百万円、当期損失は三十三億八千二百万円（前年は十三億二千百万円の黒字）だった。
　単独のみとなる同社〇三年三月期業績について中間期で売上高百十三億円、経常利益二十億円、中間利益十一億円、また通期で売上高二百三十億円、経常利益四十五億円、当期利益二十六億円と、増収黒字回復を予想している。

ソニー、ゲーム部門
３月期増収黒字
第４・四半期も好調で

　ソニー㈱（本社東京、出井伸之会長兼ＣＥＯ）は四月二十五日、第四・四半期（一～三月期）連結決算と今年三月期決算を発表。子会社のソニー・コンピュータエンタテインメント（ＳＣＥ）が担当するゲーム部門が家庭用「ＰＳ２」で大きく伸ばし、収益で同社を支えるに至ったことを示した。
　第四・四半期のゲーム部門の売上高は前年同期比一六・四％増の二千二百二十八億千九百万円、営業利益は百五十五億五千八百万円（前年同期は百六十二億三千四百万円の赤字）。第二・四半期から黒字転換しており、順調に伸ばし部門別の儲け頭となった。
　今年三月期のゲーム部門の売上高は前年比五一・九％増の一兆三十七億千四百万円、営業利益は八百二十九億千五百万円（前年は五百十一億千八百万円の赤字）で、初めて売上高が一兆円を越えた。
　「ＰＳ２」本体とゲームソフトが好調で、「ＰＳｏｎｅ」は後退したが、全体で五〇％以上の伸びとなった。本体は「ＰＳ２」が千八百七万台、「ＰＳｏｎｅ」が七百四十万台出荷。ゲームソフトは「ＰＳ２」用が一億二千百八十万枚、「ＰＳｏｎｅ」用が九千百万枚。ゲームソフト出荷で「ＰＳ２」用の占める割合は、前年の二一％から五七％へと大きくなった。
　「ＰＳ２」本体の製造コスト削減と円安効果で粗利が改善され、またゲームソフトの粗利増加で大幅な増益となった。
　ソニーでは〇三年三月期について、ゲームソフト販売増と「ＰＳ２」本体の一層の普及で増収、「ＰＳ２」本体のコストダウンで増益を見込んでいる。

タカラ、３月期
大幅に増収増益
ゲーム場運営は増収減益

　㈱タカラ（本社東京、佐藤慶太社長）は五月八日、今年三月期決算（連結、単独とも）を発表、「ベイブレード」などのヒットで大幅な増収増益となった。連結子会社は四社増一社減の十二社で、タカラアミューズメントが含まれている。
　連結の三月期売上高は前年比五〇・五％増の六百六十三億四千六百万円、経常利益は一四八・二％増の五十億八千五百万円、最終利益は二六五・四％増の五十九億六千六百万円だった。
　部門は玩具、ＡＭ、ホームセンターの三つで、タカラアミューズメントが担当するＡＭ部門（ゲーム場運営）では、売上高が一一・〇％増の四十九億七千四百万円だったが、営業利益は一六・〇％減の二億九千二百万円だった。この一年間で四店増やし、不採算三店を閉鎖した。うち新規出店のコストが増加したため減益になった。
　なお玩具は売上高が五〇・四％増の五百九十六億二千四百万円で、営業利益は一三四・二％増の四十六億五千四百万円。ホームセンター（日曜大工用品など）は昨年十月から加わったもので、売上高が十八億二千九百万円、営業損失が三千万円となっている。
　連結の〇三年業績予想は、売上高八百億円、経常利益六十億円、最終利益三十九億円とさらに伸ばす見込みだ。

東京地裁、アルゼの
追徴課税取り消す判決
画期的判断だが、国税局は控訴ずみ

　アルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）が九六年四月から九九年三月まで仮装取引によって所得隠しをしたとして、東京国税局・江東西税務署が〇〇年十二月、アルゼに対し約十六億九千万円を追徴課税したのに対し、アルゼが〇一年六月に提訴しており、東京地裁は四月二十四日にアルゼの主張を全面的に容認し、追徴課税を取り消すとの判決を出した。国税局は五月八日、控訴した。
　これはアルゼの下請けである㈱明立が製造したパチスロ用基板を、米国にあるユニバーサル・ディストリビューティング・オブ・ネバダ州（ＵＤＮ、本社ラスベガス、岡田和生代表）を通じて、エレクトロコインジャパン㈱（ＥＣＪ）に販売したように仮装した取り引きだと、国税庁が判断し、重加算税を含む課税処分を行なったのに対し、アルゼが仮装取り引きでないとして訴えたもの。
　明立からの基板を一枚一万四千円で仕入れ、これを約六万六千枚、ＥＴＪに販売して利益を得たのはだれかが焦点になった。確かにＥＴＪからＵＤＮへ送金され、ＵＤＮから明立に送金されてはいるが、ＵＤＮが明立から基板を受け取っていないことも裁判で確認されている。しかも、あたかもＵＤＮと明立との国際取り引きがあったかのように、ダミー基板が明立からＵＤＮへ、またその反対方向へと運ばれたことも確認された。
　しかし判決では、明立からＵＤＮへ、ＵＤＮからＥＣＪへ納品され、その反対方向に代金が支払われたとするアルゼの主張をまず認めた。その上で、債務超過に陥っているＵＤＮの経営を回復させるために仮装取り引きを行ない、アルゼがＵＤＮに寄付したことになるとした国税局の処分を誤りとした。
　東京地裁の市村陽典裁判長は、「売買の目的物の引渡しは必らずしも現実の引渡しによることなく、占有改定や指図による占有移転の方法によることも可能なのだから、目的物が物理的な意味において現実に移転しないということは、直ちに売買目的物の引渡しがされていないことを意味するものではない」とし、岡田氏がＵＤＮ代表として取り引きをしたにすぎないと断じた。
　アルゼ側弁護士は、「これと同様のケースで、これまで課税処分が行なわれてきたが、今回の判決はそれを覆す画期的内容だ」としている。
　東京国税庁は、正式コメントはしないとしているが、控訴した。
　外国に子会社や個人会社を所有する日本企業は多く、それらの企業で利益が大きい場合は手続きさえすれば、所得を移転することも可能になることを示す判決で、経済界から注目されることになっている。

ナンジャタウンに
「探偵団」を導入
回遊型アトラクション

　ナムコの都市型テーマパーク「ナンジャタウン」（東京・池袋サンシャインシティ）は、新アトラクション「ナンジャ探偵団」を設置、四月二十七日営業を開始した。
　これは利用者が探偵となってパーク内の捜査ポイントを巡りながら事件を解決していく回遊型アトラクション。自販機で探偵手帳（八百円）を購入し、シール機で撮影した顔写真を手帳に貼る。簡単なテストと事件概要の説明の後、指示に従ってパーク内に配置された捜査ポイントを回り、証拠品や参考人、犯人と思うスタンプを押しながら五つの事件を解決する。
　終了後、手帳をカウンターに提出し、解決した事件の数によりランク付けされる。全部解決すれば一年間有効の五〇％割引パスポートと探偵バッジ、二～四解決だと二〇％割引パスポートがプレゼントされる。

テクモ、業績予想を
利益を上方修正
Ｘｂｏｘ用ソフト輸出で

　テクモ㈱（本社東京、中村純司社長）は五月一日、今年三月期業績予想（連結、単独とも）を修正した。家庭用ゲームソフトが好調だったことから、連結利益を大幅に上方修正したもの。Ｘｂｏｘ用「デッド・オア・アライブ３」が貢献した。
　修正後の連結売上高は百十億円（昨年五月の前回予想では百八億六百万円）、経常利益は二十二億円（十七億五千七百万円）、最終利益は十二億円（九億六千九百万円）を予想している。
　単独では売上高百億円（百三億七千四百万円）、経常利益二十億円（十七億二千七百万円）、当期利益九億五千万円（九億三千万円）と、経常利益を除いて下方修正した。

スガイ、業績予想
好調で上方修正
ゲーム場など底打ち感

　㈱スガイ・エンタテインメント（本社札幌、藤直樹社長）は五月一日、今年三月期業績予想（単独のみ）を上方修正した。
　修正後の三月期売上高は六十一億七千八百万円（昨年十一月の前回予想では六十億円）、経常利益は一億六千四百万円（一億円）、当期利益は一億千五百万円（一千万円）と見込まれている。
　「ＡＩ」「ハリー・ポッターと賢者の石」など映画のヒット作が続き興行収入が前回予想を上回った。七月に一店閉鎖したがゲーム場、ボウリング場は下降傾向から回復傾向に転じた。施設売却に伴う特別損失が少なくて済んだ――などにより、回復する見込みになった。

民事再生手続き
ホクセイが申請

　民間の信用調査会社調べによると、ホクセイ㈱（福岡市博多区吉塚、高山輝美社長）が四月二十三日、福岡地裁に民事再生手続き開始を申請、翌日保全命令を受けた。負債約九億五千万円。
　七三年七月創業、七九年一月設立のホクセイ商事㈱を、九五年十月に改称した業務用ゲーム機販売、オペレーター会社。パッティングセンター用機器も扱っていた。ゲーム場は直営三店のほか、九州と関東でテナントとして四十店経営。九四年三月期売上高は百四十五億千三百万円だったが、次第に低下し、〇一年三月期では十五億千三百万円まで減少していた。このため金融機関に返済条件緩和を依頼したが、受け入れられなかった。

特許・実用新案　出願公告・公開
（４月15日～30日）

　特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、ＡＭ業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

　四月二十二日＝「プッシャーゲーム機」、㈱ドラゴン（東京）、３２７６２４４、６－１５４５５９。「ビデオゲーム機及びコンピュータプログラムを記録した媒体」、コナミ㈱（東京）、３２７６９０３、９－２７７７９９。
　四月三十日＝「家庭用ゲーム等のゲーム広告課金システム、プログラム及びゲーム広告課金制御方法」、コナミ㈱（東京）、３２７８４３６㊤、１３－１９８９８１。「ゲーム装置」、パイオニアエル・ディー・シー㈱（東京）、パイオニア㈱（東京）、３２７９７８６、５－３３７５５６。「軌道走行型観覧装置」、㈱トーゴ（東京）、３２８００５１、３－３３０３６１。「回転遊戯装置」、泉陽興業㈱（大阪）、３２８０２６９、９－９４５４３。「シミュレータ、画像生成装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、３２８０２９６、９－３１８９７３。

特許出願公開

　四月十六日＝「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、14－１１３１４１。「フィットネスゲーム機」、ヤーマン㈱（東京）、14－１１３１４２。「人体の動きを検知する健康増進対戦型ゲーム装置」、㈱イーガー（大阪）、14－１１３１４３。「ゲーム進行制御方法およびその方法が実施されたスロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、14－１１３１５４。「スロットマシン」、同、14－１１３１５３㊤。同、㈱三共（群馬）、14－１１３１４８。同、ダイコク電機㈱（愛知）、14－１１３１５５。同、アルゼ㈱（東京）、14－１１３１５０。「遊技機」、同、14－１１３１５２。同、14－１１３１５７。「遊技スイッチ装置」、㈱平和（群馬）、14－１１３１４９㊤。「遊技機システム」、㈱オリンピア（東京）、14－１１３１５１㊤。「遊技価値払い出し装置およびそれを用いた遊技機」、コナミパーラーエンタテインメント㈱（東京）、14－１１３１５６㊤。「メダル貸し出しゲームシステム」、㈱ユニレック（東京）、山岸潤一（東京）、14－１１３２５５㊤。「メダル飛ばしゲーム装置およびメダル飛ばしゲーム方法」、コナミ㈱（東京）、14－１１３２５６㊤。「蹴球ゲーム機およびコンピュータ読取り可能な記憶媒体」、同、14－１１３２６５。「無端ベルト遊技装置」、サミー㈱（東京）、14－１１３２５７。同、14－１１３２５８。「賞品獲得ゲーム機およびその賞品」、オムロン㈱（京都）、14－１１３２５９。「クレーンゲーム装置、クレーンゲーム装置用の水槽及びクレーンゲーム装置用の捕獲具」、宮下龍一（石川）、14－１１３２６０。「ゲームシステム、記憶媒体、エンタテインメント装置」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、14－１１３２６１㊤。「多肢選択型ビデオゲーム機」、㈱タイトー（東京）、14－１１３２６２。「キャラクタ育成方法及びキャラクタ育成装置」、ダイキン工業㈱（大阪）、14－１１３２６３。「家庭用テレビゲーム機に接続するバイクゲーム用コントローラ」、㈱ホリ（神奈川）、14－１１３２６４。「テーブル型ゲーム機」、東京特殊電線㈱（東京）、㈱ピイピィデザイン（東京）、14－１１３２６６。
　四月二十三日＝「ビリヤード球を使用するボーリング遊技機」、㈱シーディック（愛知）、14－１１９６３４。「遊技機」、㈱平和（群馬）、14－１１９６３６㊤。同、アルゼ㈱（東京）、14－１１９６４０。同、高砂電器産業㈱（大阪）、14－１１９６３７。「遊技機における情報告知方法およびその方法が実施されたスロットマシン」、同、14－１１９６３８。「遊技機状態報知システムおよび遊技機状態報知方法」、同、14－１１９６４２。「スロットマシン」、㈱ソフィア（群馬）、14－１１９６４１。同、サミー㈱（東京）、14－１１９６４３。同、14－１１９６４４。同、14－１１９６４５。同、㈱三共（群馬）、14－１１９６３９。「メダルゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、14－１１９７６０。「ゲーム装置、アーケードゲーム機及び制御方法並びに記録媒体」、コナミ㈱（東京）、14－１１９７６１㊤。同、14－１１９７６５㊤。「キャラクタ表示方法、記録媒体及びゲーム装置」、㈱光栄（神奈川）、14－１１９７６２。「多肢選択型ビデオゲームにおけるＢＧＭ作成方法」、㈱タイトー（東京）、14－１１９７６３。「アナログレバーを備えたビデオゲーム機」、同、14－１１９７６４。「勝ち抜きゲームによる賞品獲得システムおよび方法並びに勝ち抜きゲームの賞品獲得プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、㈱でんでん（東京）、14－１１９７６６㊤。

エキスポランドに 56mの「飛行塔」

エキスポタワーは撤去に

エキスポランド（大阪・千里万博公園、㈱エキスポランド経営）は、遊園施設「世界一高い飛行塔」を新設、四月二十五日営業運転を開始した。

これは開園三十周年記念事業の一環として設置されたもので、泉陽興業製。高さ五十六㍍の塔の周囲を、ギリシャ神話の世界をモチーフにユーモラスにデザインされた六機の飛行機が回転しながら上昇、下降する。飛行機一機が九人乗りで定員五十四名。回転速度は毎秒四㍍で作動時間三分。利用料金は大人五百円、子ども三百円。

なお同パークのシンボルともなっていた展望塔「エキスポタワー」が、来年三月までに撤去されることになった。

同タワーは七〇年日本万博のランドマークとして建設されたもので、高さ百二十七㍍の三本の鉄骨塔の上部に多面体の展望室を設けた独特の建築物。万博閉幕後も日本万国博覧会記念協会が管理運営していたが、九〇年に閉鎖。百七十二万人が利用した。閉鎖後は補修されないまま残されていたが、老朽化が進み危険なため撤去することになり、今年八月から解体工事を始める。

エキスポランドの「世界一高い飛行塔」

阪神電鉄も 遊園地から撤退

阪神パークは03年に閉鎖

阪神電気鉄道㈱（本社大阪、手塚昌利社長）は四月二十六日、「阪神パーク・甲子園住宅遊園」を〇三年三月末で閉鎖し、遊園地事業から撤退すると発表した。阪急が遊園地事業からの撤退を発表したのに続くもので、伝統的遊園地がまたひとつ消えることになる。

阪神パークは一九二九年七月開業の甲子園娯楽場を三二年に改称。四三年以後戦争のため閉鎖した後、現在地に移し五〇年四月に再開した。九一年三月には幼児向けパークとしてリニューアルオープンしたが、九五年一月の阪神大震災で休園。復旧工事をした後、九七年三月に現名称に変更、入場料無料の遊園施設複合型住宅展示場として再オープンした。

しかし予想を越える不況の長期化などで抜本的な経営改善につながらず、また業績改善の見通しがないことから、住宅展示場の契約期限となる来年三月末で閉園する予定。

ナムコ 3子会社をミルに統合

ナムコの完全子会社である㈱ミル（本社東京、広田清一社長）、㈱ナムコット（同、田中慶治社長）、㈱ワンダーセブン（同、黒坂義文社長）の三社は、四月二十三日付でミルに統合することになった。

ミルはこれまで傷害保険代行業務、ワンダーセブンは不動産賃貸業務を行なってきた。

オーシャンドーム 10月以降は休業

新経営陣が具体策示す

「シーガイア」を運営するフェニックスリゾート㈱（本社宮崎、マイケル・グレニー社長）は三月二十六日、赤字施設の屋内プール「オーシャンドーム」を今年十月一日以降休業し、約二百人の退職によりコストを削減すると発表した。

「オーシャンドーム」は「シーガイア」の中心となるリゾート施設のひとつ。「シーガイア」は宮崎県と宮崎市が二五％ずつ出資して設立された第三セクターのレジャー会社、フェニックスリゾートによって建設され、九四年十月にオープンしたが、計画を下回る業績で〇一年二月、会社更生法の適用を申請、事実上倒産した。

それを米国の投資会社、リップルウッド社が引き受け、昨年十月からリ社のもとで再建計画が進められることになった。しかし具体的な再建計画は三月になるまで何ら示されなかった。「オーシャンドーム」の休業はその具体的な再建計画の最初のものとなっている。

エイブルサンクスツアー サイパンへ210名

初日と4日目夜にパーティー

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）は四月十三～十六日、恒例の「エイブルサンクスツアー」をサイパンで実施。これまでで最多の二百十名が参加した。

取引先のオペレーターなどを海外ツアーに招待するもので、八四年以来毎年実施し、今回が十九回目となる。これまでサイパン九回、ハワイ六回、オーストラリア二回、グアム一回。今回は成田、名古屋、関西、福岡のそれぞれ空港から参加、ハイアットリージェンシーホテルに三泊。三日間自由行動で、オプショナルツアーなどを楽しんだ。

初日夜ハイアット内の屋外ガーデンでウェルカムパーティーがあり、熊谷社長による歓迎の挨拶、参加者代表の㈲アミューズメント岡山の山本貫一社長の挨拶などあった。

三日目の午前中は恒例のゴルフコンペが催された。

三日目夜は第一ホテルのホールでサヨナラパーティーが開かれ、熊谷社長は「十九回と続けて来られたのも、皆さんのおかげと感謝している。これまで参加して下さってすでに亡くなられた矢野氏や羽生氏のことなど思い出す。さらに続けていきたい」と語った。

参加者代表として、フウキの高橋富貴子社長は「エイブルの心遣いはサービス業の原点であり、感心する」と延べ、メーカー代表としてセガ社の永井明専務は「家庭用にない業務用製品の開発を進める。客に愛されるディストリビューターが課題だろう」と語った。乾杯の音頭はウチダの内田昭則氏がとった。ゴルフコンペの結果発表に続いて、メインイベントのビンゴ大会が催された。

エイブルサンクスツアーで、左上はエイブルの熊谷俊範社長、右上はセガ社の永井明専務、右はフウキの高橋富貴子社長、下はサヨナラパーティーのようす

AOU、理事会 運営委員を選任

新役員と総会議案了承

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）は四月二十三日、事務局で第四十八回理事会を開き、五月通常総会提出議案など了承した。

〇一年度事業報告案、決算案、〇二年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり了承された。

事業報告案では、傘下会員数が八百七十四社で前年度に比べ五・九％（五十五社）減少、AOU賛助会員は七十七社で一一・五％（十社）減少したと報告された。

決算案では、一般会計の会費収入がAOUエキスポ出展のための賛助会員会費八百五十万円を含め一千七百二十万円、事業収入百五十万円など計千九百万円。また展示会関係の特別会計は、事業収入が出展料九千六百九十万円、入場料千三百六十万円を含め一億一千三百万円で、東京都協への業務委託費四百万円など支出し、一般会計へ二千八百万円繰り入れた。

一般会計で事業費を節約し予算を約一千万円下回ったものの、単年度収支は千七百万円の赤字、特別会計と合わせると千八百万円の赤字となった。

事業計画案は前年度を踏襲した上で、非会員との差別化を図るためのAOUステッカーの周知キャンペーンの展開など各事業を強化させる内容とし、また財政基盤の整備については具体的な方策を検討するとしている。

予算案は一般会計が事業費支出を前年度実績よりさらに二百万円減らした緊縮予算となっており、特別会計の事業収入を五％減として、両会計を合わせた単年度収支は千七百九十万円の赤字を見込んでいる。

任期満了に伴う役員改選の方法について、理事十一名のうち業界内から選出する五名は、前回同様に運営委員の互選とすることとしており、その結果、真鍋勝紀氏、長友隆典氏、橘正裕氏の代わりに位田宗一氏、永井明氏、平本将人氏が新任となる予定。

また理事会に代わる運営委員会の次期委員二十五名が承認された。うち田中亀雄氏、羽生勲氏、大野佳之氏、桂川久太氏、宿谷英雄氏、蕭明彦氏、長友隆典氏、瀧口正氏に代わり、岸塚静雄氏、天沼勝氏、菅原幸夫氏、服部清二氏、赤尾龍一氏、田中一彦氏、菊池康男氏、飯沢幸雄氏の八名が新任となった。

財政基盤の整備については、会費値上げの試案に対する意見を聞いているところだが、「単に賛成、反対で済む問題ではない」とし、とくに会費が高額になる傘下会員には説明会を四月十二日と二十六日の二回開き、そこまでの状況を総会に報告するとされた。

宮城県協、通常総会 副会長2名交代

AOUへの要望をまとめ

宮城県アミューズメント施設営業者協会（遠藤昭康会長、会員十八社）は四月十八日、仙台市内のウェルサンピアで平成十四年度通常総会を開き、役員改選により遠藤会長を再選した。同総会には会員十社が出席した。

予決算案、事業報告・計画案はいずれも異議なく承認された。事業計画では組織拡充について、新規オープンの店があれば入会案内を送付し正副会長が訪問することを決めた。コナミマーケティング㈱が退会、会員数が一社減ったと報告された。

役員改選は任期満了に伴うもので、副会長二名と会計監査が交代した。新役員態勢は次のとおり。

会長＝遠藤昭康氏（㈱エイケイシステム）、副会長＝横沢与志香氏（㈱セガ・アミューズメント）、佐藤淳氏（㈱ナムコ）。

理事＝佐久間正則氏（日本パイオニア㈱）、古高俊明氏（㈱アムレス）、青柳和夫氏（東洋テクトロン㈱）、岩部貴代志氏（㈱タイトー）、佐藤尚志氏（㈱ハニュウ）、目黒義明氏（㈲斎喜ビル）。

会計監査＝今野忠氏（エムケイシステム㈱）。

なお事務局が移転した。所在地などは次のとおり。

宮城県協・事務局＝仙台市若林区御町東三丁目一の八、㈱セガ・アミューズメント内、☎（022）288-1081。

このほか意見交換を行ない、AOUへの要望事項として、①風営許可申請から許可までの期間を全国統一で定めるよう警察庁に働きかけること、②AOUキャラ「ゲーミイ」のぬいぐるみを作成することをまとめた。

またAOUの会費値上げ試案について同協会では、一台平均売上高が東北では首都圏に比べて低く地域格差があるため、一律にするのは納得できない、また同協会員にとって割高となる値上げとなれば退会する会員も出てくると予想されるが、退会を防ぐ理由がなくなる、としている。

青森県協、通常総会 新会長に稲垣氏

福祉施設に無料券配布

青森県アミューズメント施設営業者協会（中村縁会長、会員十社）は三月二十三日、青森市内の「ののふ」で平成十三年度通常総会を開き、役員改選により会長に稲垣文之副会長を選任した。同総会には委任三社を含む全会員が出席した。

予決算案、事業報告・計画案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画は前年を踏襲した上で、会員店舗で使えるゲーム無料サービス券の福祉施設への配布など決めた。なお緊縮予算を組み財政見直しにも取り組む。

役員改選は任期満了に伴うもので、新役員態勢は次のとおり。

会長＝稲垣文之氏（三珠産業㈱）、副会長＝上岡晴幸氏（㈲青森タイコー物産）、杉沢富次氏（㈲エスピーベンダー）。

理事＝小鹿博人氏（㈱タイトー）、三村晃司氏（㈱ナムコ）。

監事＝中村縁氏（㈱レジャー産業青森）。

会長交代により事務局が移転した。所在地などは次のとおり。

青森県協・事務局＝弘前市大字駅前町二番地の一、三珠産業㈱内、☎（0172）31-2711。

大分県協、通常総会 役員定数を削減

県警担当官が基準説明

大分県アミューズメント施設営業者協会（石橋信昭会長、会員七社）は四月二十五日、大分市内のコンパルホールで第十八回通常総会を開き、役員改選により石橋会長を再選した。同総会には会員全員が出席した。

予決算案、事業報告・計画案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画は恒例の城島後楽園遊園地への福祉児童の招待（十月十九日）、会員増強、青少年健全育成への協力などを挙げている。

理事定数を四名から三名に減らす会則改正を承認した。

役員改選は任期満了に伴うもので、半数が新任となった。新役員態勢は次のとおり。

会長＝石橋信昭氏（大鵬物産㈱）。副会長＝尾崎隆氏（㈲オザキ・エンタープライズ）、日南修一氏（㈱セガアミューズメント）。

理事＝地主和幸氏（㈱タイトー）、中山田晶三氏（㈱ナムコ）、山口誠一氏（㈱ギガ）。

監事＝本田三治氏（大鵬物産㈱）。

議事終了後、講演会が開かれ二十一人が出席した。講演会では県警生活安全企画課の赤房警部が風営法の解釈運用基準について、少年課の松家警部が少年犯罪の現状と実態について説明した。

なお同協会では理事会でAOUの会費値上げ試案について意見交換した。主な意見として、「大分と東京では一台当たりの売上げに大きな格差があるため、台数に全国均一の額を掛ける方法には反対」、「設置台数は自己申告なので公平さを欠く」、「AOUが会費を一括徴収するなら、地方協会の事業に助成金を出し地方協会の財政負担を軽減するべきだ」など出された。

また同協会員数が二年前に比べ半減しているが、地方協会単位での会員増強活動には限界があるため、同協会では「未加入の大型AM施設にはAOUが働きかけるなど、会員増強の具体策についてAOUは真剣に検討すべきだ」としている。

サミー、3月期決算

供託しても増益

パチスロ以外は営業赤字

サミー㈱（本社東京、里見治社長）は四月二十五日、今年三月期決算（連結、単独とも）を発表、収益とも二倍以上となった。連結子会社は五社増えて十四社になった。

今年三月期の連結売上高は前年比一〇九・九%増の千六百四十二億九千三百万円、経常利益は一七二・一%増の五百三十七億六千八百万円、最終利益は一二二・四%増の二百三十九億六百万円だった。

部門別では遊技機の売上高が一二一・二%増の千五百二十八億八千百万円で全体の九三・〇%を占めており、営業利益も一五四・六%増の六百十八億六千五百万円まで伸ばした。しかし他はすべて営業赤字で、業務用は売上高が四一・三%増の五十九億四千八百万円だったが、営業損失は十億七千七百万円（前年一億七千九百万円）。家庭用は売上高が一〇・四%増の四十三億六千二百万円だが、営業損失は十四億八千二百万円（二億七千八百万円）。その他（ゲーム場運営、音楽制作など）は売上高が九・〇%増の十一億二百万円だが営業損失は一億三千八百万円となった。なお業務用のレンタルは販売に含まれている。

遊技機部門では昨年四月、川越新工場での生産開始で大量出荷が可能になった。昨年九月下旬に判明したパチスロ機の不具合については、休業補てんなどの対策を講じ、十一月下旬から出荷を再開して伸ばした。

NEWS事業のうち業務用ゲーム機では、八号営業用パチスロ機などで伸ばしたが、ハードウェア関連の開発費増と、子会社取得による連結調整勘定により営業赤字を増やした。家庭用ではPS2用パチスロゲームなどで伸ばしたが、開発費増加で営業赤字を増やした。

アルゼが訴えていた特許訴訟で東京地裁が三月十九日に判決を下し、サミーが敗訴したことについて、サミーは控訴するとともに三月二十日、五十億円の訴訟供託金を支払った。サミーでは、特許自体の無効審判請求において、特許庁が三月十九日に「無効理由通知書」を送達しており、高裁での勝利を確信しているとしている。

なお特別損失で特別復旧対応費用五十九億五千八百万円を計上した。

単独決算では売上高が一一〇・三%増の千四百二十三億九千四百万円、経常利益が一七二・四%増の五百十七億五百万円、当期利益が一三六・八%増の二百三十三億七千五百万円だった。

〇三年業績予想については、連結で通期売上高二千三十億円、経常利益六百十億円、最終利益三百万円を見込んでいる。中間期では連結売上高九百十億円、経常利益二百四十五億円、中間利益百二十億円を予想している。

産業振興の功績で

山田三郎氏叙勲

JAPEA会長として勲四等

全日本遊園施設協会（JAPEA）の山田三郎会長が勲四等瑞宝章を授けられることになった。四月二十九日付で発表されたもので、産業振興の功労が認められたためとされている。

山田三郎氏は一九五八年に設立された泉陽興業㈱の社長で、七十一歳。八二年からJAPEA会長。また七二年から㈱エキスポランドの社長。

論潮

ごまかし防止

メダルゲームを運営しているゲーム場では、特に現金のごまかしが問題になるという。たとえばカウンターで客から受け取った現金と引き換えにメダルを貸し出す際に、あり合わせのメダルと交換し、現金を売り上げに計上しないなどの手口があるとされる。これを防ぐには、現金と引き換えに手渡しでメダルを貸し出すのを廃止し、すべてメダル貸出機を通して行なうほかないそうである。

経営者が自ら店番をしておればいいわけだが、そういうわけにもいかず、ある程度はだれかに店番を任せるほかない以上、こうした売り上げのごまかしはそもそも可能であってはならないことだ。現金の管理について長年のノウハウを持つ経営者ならば、メダル貸出機に依存する以外になにか合理的な防止策を見出しているかもしれないが、それでも容易ではなさそうに思われる。

メダルゲーム機以外のゲーム機などの場合は、硬貨作動式なので売り上げとなるプレイ料金はすべてキャッシュボックスに入り、しかもコインセレクターを通過する際の信号でカウンターに累積されていくので、ごまかしようがない。機械的な誤差はあっても、最も合理的な管理が行なわれるので、税務署による調査でもカウンター記録さえあればそれですべて証明されるほどだ。

ところが警察となると、賭博に使用される遊技機と賭博に使用されないゲーム機の区別すらできないのが日本の現状だ。賭博罪の構成要件からすれば、遊技の結果を予見できない偶然性の高い遊技機では賭博に使用される可能性が高いということが容易に理解されるはずなのに、近年そうした見解は示されていない。

もっとも現実にはメダルを使用しないゲーミング機というのもあるから、やや複雑な場合もある。しかしながら、賭博罪の未然防止を考えるならば、そういうごまかしを見破るぐらいの見識が必要なはずだ。もっとゲーミング機について研究するよう望みたい。

タイトー

ネット上に占いサイト

タイトーとブロードTVは、インターネット上で実際の占い師と会話しながら利用できる占いサイト「占なび」（uranai bb.com）を四月十七日開設した。

これはブロードバンド対応で、利用者は市販のCCDカメラと通話マイクをパソコンにセットしテレビ電話として利用。動画圧縮技術「MICS」を使用しており、特別な操作や設定なしにビデオテープ並みの画像でやり取りできる。

占い師は占星術や易などさまざまな占いをする全国五十人から選ぶと、その占い師のパソコンにつながる。ただし「現在鑑定中」や「本日は休み」と表示されている場合は選択できない。占う時間は一回二十分、鑑定料金は占い師によって異なり二千円以上となっている。

ビッグローブ、ニフティの会員しか使えない。ただしコンテンツ利用料をプロバイダが徴収する。

人事異動

アルゼ
（5月10日）人材育成担当顧問、前田健治
（5月17日）執行役員、製造本部副本部長柳正英▽同、特許部長八重樫信夫▽同、総合企画室法務担当部長庄子善行

エスケイジャパン
（3月31日）退任（監査役）柳瀬征
（6月21日）監査役、菅生新

カプコン
（6月21日）監査役、弁護士家近正直

テクモ
（6月26日）取締役、テクモエイト専務営業部長紺野巳佐夫▽常勤監査役（専務）長田延孝▽退任（同）石井重光▽同（常勤監査役）本田福市

テクモエイト
（4月1日）専務、営業部長紺野巳佐夫▽取締役、桂義元
（6月25日）取締役、森本修治▽同、中村純司▽同柿原孝典▽監査役（取締役）長田延孝▽監査役、本田福市▽退任（監査役）石井重光

バンダイ
（6月26日）取締役、執行役員ビデオゲーム事業部ゼネラルマネージャー鵜之沢伸▽退任（取締役）石上幹雄

ラウンドワン
（6月27日）監査役、三輪和三▽退任（監査役）萩原正孝

新会社設立

㈱アスプル＝千葉県市川市大野町三の一四〇、☎（047）338-6375、岩崎知章社長。
㈲相模企画＝神奈川県相模原市相模原二の二十の十八、☎（042）755-2425、高橋寛社長。

TVゲームの歴史 2

ゲーミング機と区別されるアーケード機

最初のバリービンゴ「ブライトライツ」(1951) のカタログから

しかも、一九五一年バリー社がフリッパーのないピンボールタイプのゲーミング機「ビンゴ」ピンボール機を発売したから、困難は一層大きくなった。「バリービンゴ」と呼ばれるこの一連の機械は、外観こそピンボール機とそっくりだがフリッパー機構はなく、一ゲーム五ボールでボールが入った穴の番号（1から25）が、バックガラスに示されるビンゴカード上で縦横斜めのいずれか一列に揃ったなら、遊技開始前に賭けた枚数の何倍かの硬貨が払い出されるという自動ギャンブル機だった。実際には多数の硬貨を投入してクレジット数を上げてからプレイし、当たり（ビンゴ）が出ればクレジットが何倍か何十倍かになるが、当たりがなければすべて失うというものである。まるでスキルの要素のないスロットマシンとは違っていたが、まさに目的がゲーミング機だった。

その少し前、一九五〇年連邦議会はゲーミング機の輸送などを禁じるジョンソン法を成立させ、この法律は翌年施行された（六二年に改正されギャンブル機器法となった）。この連邦法は、偶然性と比べてみてスキルの要素のないものをギャンブル機器と定義した上で、連邦通商委員会の許可なく州を越えてギャンブル機器を輸送してはならないと定めた。これ以後ゲーミング機は連邦法とそれぞれの州法によって規制されることになったのである。さらに五七年六月、連邦最高裁が下した合衆国対コーパン訴訟判決では、「偶然の要素からなるビンゴピンボール機はスロットマシンと同様のギャンブル機器である」と断じた。この判決によりビンゴピンボール機は、米国内でも当時サウスカロライナ州などわずかな地域でしか使えなくなり、世界的にもベルギーなどの例外を除き次第に市場がなくなり、やがて生産されなくなった。

コーパン訴訟に関する連邦最高裁判決を境に、各地の条例でピンゴピンボール機をゲーム・オブ・チャンス、つまり偶然性に基づくゲーミング機として追放することになった。またフリッパーゲーム機はそういうゲーミング機と区別するために、「フリッパー」と呼ばれる傾向が強くなった。しかし、コネティカット州ハートフォード市がビンゴピンボール機をギャンブル機として禁止する際に、「フリープレイ」を採用するあらゆるピンボール機を禁止したことで、またひとつ大きな課題に直面した。フリープレイは一定のスコア以上になったりすると、ゲームをすることのできる回数を表すクレジットが増えていくもので、バリービンゴと同じペイアウトに相当するものだと見られたからである。このためゴットリーブ社はフリープレイに変わるものとしてアド・ア・ボールとも言われる「エキストラボール」を考案し、一九六〇年のフリッパーゲーム機「フリッパー」でこれを示した。

フリープレイはその後も法令上使えない地域があることから、まったく使えないようにしたり、一回のゲームで多くても一回しか増えないよう設定できるようになった。またエレメカ式のアーケードゲーム機では、もともとプライズを払い出せないのが一般的だったが、その代わり一定スコア以上だと一回だけフリープレイできるというのが普通のスタイルになった。この一回だけのフリープレイは「リプレイ」（再ゲーム）とも呼ばれる。日本でも戦後長い間エレメカアーケードゲーム機ではプライズのないリプレイ方式が一般的だったほどである。

フリッパーブームへ

一九四五・六〇年代の米国では大手のゲーム機メーカーというと五社ぐらいしかなかった。ゴットリーブ社はフリッパーゲーム機だけを作り続けた。バリー社はスロットマシン、ビンゴピンボールを作り、六〇年代以降やっとフリッパー製造に戻った。ウィリアムズ社はフリッパーとノベリティ機を作り続け、シカゴコイン社は一時（五七-六一年）中断したがフリッパー製造を継続した。そしてハンク・ロス氏とマーシン・ウォルバートン氏が共同で五八年に設立したミッドウェー・マニュファクチュアリング社は、ノベリティ機から発展してきたガンゲーム機などのエレメカアーケードゲーム機で成功を収めたが、六九年にはバリー社に買収された。

こうした中で頭角をあらわしてきたのにサム・スターン氏がいる。かれはピッツバーグでのオペレーター業から開始、一九三一年にシカゴに出てディストリビューターとして成功し、四七年にウィリアムズ社の共同経営者となった後、五九年にウィリアムズ氏から同社を買い取った。しかし六〇年にそれをジュークボックスの大手メーカーとして知られるシーバーグ社に売却し、自分は七六年まで社長にとどまった。ウィリアムズ氏がウィリアムズ社をスターン氏に売却したのは、シカゴでの生活に別れを告げ元の南カリフォルニアでの生活に戻りたかったためだが、六〇年までウィリアムズ社にとどまりフリッパーの開発を続けた。ウィリアムズ氏が残したもう一つの会社、ユナイテッド社はフリッパーをあまり作ろうとはせずシャッフルアレーなどに専念していたが、これも六四年にシーバーグ/ウィリアムズ社に買収されていた。スターン氏は七七年一月にシカゴコイン社を買収、スターンエレクトロニクス社と改称し、スターンブランドのフリッパーとして継続させた。フリッパー開発に貢献したウィリアムズ氏は七九年以後再び、スターン社の技術開発面での顧問を務めたが八三年九月に死去し、これを追ってスターン氏は八四年十一月に死去した。

フリッパーゲーム機はさまざまなフィーチャーを組み合わせ、プレイヤーがスキルを発揮して遊べるようその内容を高めていった。こうした努力が認められ、ロサンゼルス市で一九七二年にやっと解禁となり、ニューヨーク市では七六年に解禁となった後、七七年一月にはメーカーの地元シカゴ市でも解禁になった。しかし、長年に及ぶ偏見との戦いは大変なものであった。ピンボールゲーム機からフリッパーゲーム機へと進化していく中で業界は健全なイメージというのがどれほど大切なことかということを思い知らされた。困難を克服した後、フリッパーはアメリカ文化の象徴として見直され、ブームを呼ぶようにさえなった。

ピンボールゲーム機をゲーミング機と位置付け、スロットマシンなどのゲーミング機製造へと進めたバリー社は、一九五七年にレイ・モロニー氏が死去したため、六三年には相続人から、同社製品の販売業者だったビル・オドンネル氏を中心とする投資家グループの手にわたり、オドンネル氏が社長になった。同社はジョンソン法改正を受けて、六三年以後改めてフリッパー製造に参加し、業績を伸ばした。七五年には株式を上場、投資家グループは大きな利益を得た。大都市でのフリッパー解禁により、バリーフリッパーもその恩恵を受けて急速に人気を集めるに至ったが、本業はスロットマシンなどのゲーミング機製造だった。しかしオドンネル氏らのグループは八〇年以後、バリー社がアトランチックシティー市のカジノ経営に進出するのに伴い、その関係者などが問題とされ同社から一掃されることになった。

奥行きのあるゲーム

フリッパーの大手メーカーはシカゴにあるウィリアムズ社、ゴットリーブ社、バリー社そしてスターン社の四社に絞られた。他に米国アライドレジャー社、日本のセガ社、スペインのセガサ/ソニック社とプレイマチック社、イタリアのザッカリア社などもフリッパーを製造したことがあるが、結局米国の四社だけがフリッパー製造の本流とみなされたのである。ただしシカゴコイン/スターン社製品は他の三社に比べると格が一段低かったのは否めない。また本流の三社製品でもどの機種もが一流というわけではなかった。機種によって良し悪しはあったわけだが、それでもゴットリーブ社製品は一段と品質が高いと評価された。

デビット・ゴットリーブ氏は業務の細かいことまで指示した。かれは脳卒中で倒れて日常業務から離れるまで、工場の中をあれこれチェックして歩いた。ゴットリーブ氏は七四年四月十六日に七十四歳で死去したが、直前まで電話であれこれと指示をし続けたという。同族会社だったゴットリ

ゴッドリーブ社フリッパーの例として「スカイライン」(1965)

ーブ社では、かれの娘婿のジェド・ワインスタイン氏が社長を継ぎ、息子のアルビン・ゴットリーブ氏が副社長になった。七六年十二月に同社は経営陣をそのままにしてコロムビア映画社に売却されるが、さらにコロムビア映画社がコカコーラ社に買収されたので、近代経営の元に置かれることになった。そして八〇年以降TVゲーム分野に参入したため八三年七月にはマイルスター社と改称、新たな展開を図ろうとしたが、結局失敗し八四年九月に閉鎖された。長い間業界のリーダーとして進んできたゴットリーブ社は、あまりにも偉大な創業者を失ったためついにその歴史を閉じてしまったのである。それを継ぐための、元従業員が設立しゴットリーブのブランドを引き継いだ新会社のプリミア社も長くは続かず、九六年七月に終わった。

バリー社のフリッパー／TVゲーム機部門、つまりバリーピンボール社とバリーミッドウエー社は八八年七月、ウィリアムズ社の親会社となっていたWMSインダストリーズ社に買い取られ、WMS社はウィリアムズ、バリー、ミッドウエーの各ブランドをもつフリッパーとTVゲームメーカーとしてかなり長く業績を伸ばしたが、九九年九月ついにフリッパー部門を閉じてしまった。ウィリアムズ、バリーのブランドが付くフリッパーも終わったのである。スターン社のフリッパーは八四年七月の倒産でいったん終わり、それを八四年にデータイーストがデータイーストピンボール社として継ぎ、さらに九四年セガ社がセガピンボール社として継いだが、九九年十月以降再びスターンピンボール社として引き継がれることになり、残ったのはスターン社だけとなった。

フリッパーゲーム機の歴史からすでに言えることは、そもそも初期の段階からコピー問題、ゲーミング機との区別化、社会との調和などの課題が現れていたことが分かる。ゴットリーブ氏はコピー問題について争わず、どうしたらプレイヤーが楽しく遊べるかという内容、品質にこだわった。この意味ではウィリアムズ氏も同様であった。ゴットリーブ社のフリッパーには「フォー・アミューズメント・オンリー」の文字が表示されていた。特許申請の例はあったが、業務用AM機分野で長年コピー問題が表面化することはほとんどなかったのである。フリッパー機構が開発されたときもバリー社以外の他のメーカーは競ってそれを採用した。そしてバリー社でさえも後に再参入した際にはフリッパーを採用した。

だがゲーミング機との混同を避けるという点で、ゴットリーブ氏は一貫して保守的だった。ピンボールゲーム機のゲーミング化を進め、ピンボールゲーム機の発展を阻害したモロニー氏を、ゴットリーブ氏は最後まで決して許しはしなかったと言われている。

また優れたフリッパーゲーム機はゲーム開発者に、どうしたら熱中できるゲームを作ることができるかということを考えさせた。同じようなデザインやフィーチャーを盛り込んでいても、プレイしてみるとゲームの仕上がりは機種によってそれぞれ異なる。プレイヤーはなぜこのフリッパーにたくさん硬貨を投入し、繰り返し挑戦するのに、これ以外のフリッパーでプレイしようとしないのか。もちろんフリッパーではどれほど高得点を出したところでいかなる賞品ももらえない。まったく純粋なアミューズメントマシンであるこのフリッパーが、なぜプレイヤーの心をつかんで離さないのか、そう考えた開発者たちはゲーム開発のノウハウを積み重ね、後にTVゲーム開発でそれらを活かすことになる。フリッパープレイでのボールの方向と速さ、インタラクティブな反応の間合いの取り方、全体のゲームのスピードなど決して口に出して表現されないが必要な要素がそこにあった。そこでは奥行きのあるゲームが最も良いゲームだとの教えがささやかれていた。

ガンゲーム機の発達

エレメカのアーケードゲーム機ではフリッパーのほかガンゲーム機、ドライブゲーム機、ベースボールゲーム機、ミニボウリングゲーム機などがあるが、これらのゲーム機はフリッパーがたどったような困難とは比較的無関係に発展して行った。

このうち特にガンゲーム機は最も古くからあり、また仕掛けが凝っていて長年人気を保った。硬貨作動式のガンゲーム機は一九二〇年代にすでに登場しているが、小さい金属製のペレットを発射するもので、まだ電気が使用されていなかった。電気が使われるようになるのはピンボールゲーム機からの影響で三〇年代前半だったが、まだプレイヤーの関心を集めるものでもなかった。ガンゲーム機が実質的にジャンルを確立するのは三〇年代の終わりごろになってからである。

一九三九年にシーバーグ社が「マルチ・レイライト・ライフル・レインジ」を作ったが、これは標的にはじめて光電管を使ったもので、動く標的の入ったボックスから三十五メートルほど離れたところまでケーブルでつながれており、実物大のライフル模型で標的を撃つというものだった。引き金を引くと光線が発射され、標的に当たると光電管が感知するところから光線銃と呼ばれヒットした。

光線銃は四〇年代、世界大戦への動きが早まるにつれていよいよ関心を集め、そして戦争後も最も人気のあるアーケードゲーム機となった。五〇年代にはシーバーグ社の「シュート・ザ・ベア」がその人気を不動のものとした。これは「ベアガン」として親しまれた光線銃ゲーム機で、左から右へと移動する熊を狙うというもので、コミカルな演出もあり注目を集め、当時としては二千五百台とかなり多く製造された。同様にシーバーグ社「クーンハント」が人気を得たし、また六〇年にシカゴコイン社「レイガン」がそれを引き継いだ。

一九五〇年代はまた、それまでの分離式キャビネットから、一体型キャビネットへ移る時期だった。ライフル銃はアップライトの手前にある台の上の回転台に固定された。世界大戦ではなく、カーニバルやサーカス、宇宙戦争、開拓時代の西部などがテーマとして採用され、これらの光線銃は精度を上げて行った。そして六〇年代に入ると、光線銃ではない、メカニカルなアップライト式ガンゲーム機が現れた。これは銃の台座の下にアームを取りつけ、アームの先が接点となるよう標的と同じ配列で接点板を設け、一致した状態で銃の引き金を引くと、標的が倒れるなど何らかの動作をするものだった。標的はアップライトの底部分に設けられ、ハーフミラーによってあたかも前方遠くにあるかのように見せていた。

五〇年代までゲンコ社、キーニー社、エキジビット社なども参加していたが、六〇－七〇年代になるとガンゲーム機のメーカーはウィリアムズ社、シカゴコイン社、ミッドウェー社の三社に絞られてきた。七〇年代には特殊効果をもたらすブラックライトが使用され、またサウンドも半導体で作られるようになった。ガンゲーム機を好んだのは小さな子どももいるが、主に本物の銃で撃ったことのない人びとであり、最も多くは十代の若者だった。かれらは不思議としか言いようのない仕掛けの中に、ゲーム機の魅力を感じていた。それは一〇〇%スキルのゲームであり、標的の出現はランダムではなく、上手なプレイヤーならいくらでも高得点を出すことができた。

一方、メカニカルなドライブゲーム機は一九四〇年代初期にミュートスコープ社が作った「ドライブ・モービル」が最初とされている。正面に丸いハンドルの付いたアップライトタイプで、回転式のドラムの上にミニチュアの車がつるされていて、ドラムの回転に合わせてうまくその車を運転するというものだった。運転の腕前を評価するタイプのものが後に加わり、人気を得た。

五〇年代にはキャピタルプロジェクター社が画期的な「オートテスト」を作った。これは回転式ドラムの代わりに映像投影装置を使ったもので、立体的なミニチュアの道路ではなく、現実の大通りや高速道路をドライブするというもので、プレイヤーはリアルさを増すために、アクセルとブレーキペダルを操作することもできた。またこれらは、穏やかな市街地でプレイヤーの運転技術を試すための乗物シミュレーターだったが、六〇年代になると、ドライブゲーム機はグランプリレースをテーマにするようになり、プレイヤーの反射運動に挑むという高速のスリルをもたらした。ギアシフトレバーは進化し、速度計など計器盤が精巧に作られ、タイヤのきしむ音など高速走行でのリアルなサウンドまで実現していった。

こうしたドライブゲーム機の開発は日本でも行われるようになっていて、関西精機製作所が作った「インディ500」がひとつの頂点を示した。これは光学式映像を背景にミニチュアのレーシングカーを操縦するというもので、日本でヒットしたほか海外からも評価された。他の日本の大手メーカー三社もレーシングゲーム機の開発に力を注いだ。

しかし、ガンゲーム機、ドライブゲーム機を含むエレメカ式のアーケードゲーム機は、後にそれぞれTVゲーム機化されるとともにすっかり市場から姿を消すことになった。TVゲームとして開発するほうがさらにゲーム展開が長く、複雑なものを作れるし、何よりも故障がほとんどなくなるという長所があった。視聴覚的なリアル感も次第に高まっていった。だが、エレメカ式にあったような奥行きのあるゲーム感覚は、プレイヤーが何度も繰り返し親しむ魅力を持つものだったが、それらはTVゲームに置き換えられず失われることになった。

さらに続きます。ご意見、ご感想をお寄せ下さい。（編集部）

1950年代初めごろのシーバーグ社光射銃「クーンハント」

ミュートスコープ社のドライブゲーム機（40－50年代か）

シカゴコイン社「コニーアイランド・ライフル」(1974)

キャピタルプロジェクター社「オートテスト」（50年代初めごろ）

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ルーマニアのテーマパーク
「ドラキュラパーク」に
証券化して資金集めなど進める

ルーマニアにテーマパーク「ドラキュラランド」を建設する計画は、名称を「ドラキュラパーク」に変え、約百三十万平方メートルの土地にドラキュラ城と遊園施設、ゴルフコース、二千人収容のホテルなど大がかりなレジャー施設を建設するところまでふくらんできた。このための資金は今年四月、株式の公募売出しでかなり調達した。

ルーマニアのトランシルバニア地方の町、シギショワラにドラキュラをテーマとするテーマパークを建設すると、同国観光省が昨年七月に決めて以来、この計画はアミューズメント産業界に大きな関心を呼び起こした。

シギショワラは首都ブカレストの北方三百キロにある僻地だが、吸血鬼ドラキュラ伯爵のモデルになった中世ワラキア公国ブラド候の城があることで知られており、交通の便が良いことで建設地に選ばれた。他に、ブラド候が滞在したことのあるブラショフなどは選ばれなかった。

ルーマニア観光省によると「ドラキュラパーク」の設計には、ドイツのウエステルンスタット・ブルマンシティ社が設計。広大な土地は地元自治体と国が提供することになった。主な建築物は、十五世紀中世にあったとされる「ドラキュラ城」のレプリカ、「吸血鬼学会」本部事務所、そしてローラーコースターなどの遊園施設とゴルフコース、ホテルなど。

資金提供者としてまずテーマパーク内での飲みものを独占的に売りたいという会社が名乗りを上げた。同国最大のビール会社、ブラウユニオン・ルーマニア社（BUR）は五十万米ドルを投資し十年間の独占権を手に入れた。同じように東欧で大手のコカコーラ・ヘレニック・ボトリング社（CHBC）が、パーク内のソフトドリンク独占販売権を手にした。

ルーマニア観光省では一般投資家に株式を公開することで資金を調達することにし、四月三日に第一次売り出しを実施したところ、一万五千人以上の投資家から約三百万ドルの資金を集めることができた。目標は三千五百万ドルとされている。

計画によると、ドラキュラパークは今年中に着工し、来年中にオープンするとのこと。しかしオープンまでの期間が短かすぎるのではないか、と心配する向きもある。だがオープンも第一段階、第二段階とあるそうで、とりあえず出来たところから公開していくらしい。

Dracula Park

バルビノラモーレ社に
アルゼ追加出資
東京地裁の判決受けて

スティーブ・ウィン氏はカジノホテル「ラ・レーブ」建設に向けて計画を進めているが、十六億三千万ドル規模の計画となることから、カジノホテル運営会社バルビノ・ラモーレ社の株式を今年中に公開することを決めたもようだ。こうした状況の中で、脱税がなかったとする東京地裁の判決を受け、アルゼは一億二千万ドルをバルビノ・ラモーレ社に追加出資することになった。

「ラ・レーブ」は水をテーマにしたカジノホテルで、ラスベガスの「デイザートイン」跡地に建設され、メインとなる建物は四十二階建て、客室は二千四百五十五室になる予定。人造湖を含めた建設費用は十六億三千万ドルになる、と二月下旬に明らかにしていた。

バルビノ・ラモーレ社にはアルゼが〇〇年十一月に二億六千万ドル出資し、出資比率五〇%を占めている。しかし建設費用について社債を発行する方法など検討されたものの困難なことから、ニューヨーク証券取引所への株式上場が計画されることになった。

ウィン氏はマカオでのカジノホテル進出も計画しており、その資金も合わせて、株式市場から調達することを四月下旬に決めたとされている。

四月二十四日には東京地裁は、アルゼが架空取り引きをすることで脱税したという事実はないとして、約十六億九千万円の追加課税を取り消すよう命じる判決を下した。

この判決の効果はラスベガスでも大きく、アルゼが参加しているバルビノ・ラモーレ社に不安要素としてくすぶり続けてきた問題が、一審判決にすぎないとは言え、とりあえず解消されることになった。そこでアルゼは追加出資することになった。

アルゼが五月一日発表したところによると、一億二千万ドルをバルビノ・ラモーレ社に追加出資して、計三億八千万ドルの出資で割合は四七・五%になった。「ラ・レーブ」は六月にも着工、〇四年末オープンの予定だとしている。

ディズニー社四半期
厳しい状況続く
決算では減収黒字だが

米国ウォルトディズニー社（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は四月二十五日、第二・四半期（一－三月期）決算を発表。減収黒字とはなったが、前年同期の特別損失を除くと五一%の減益で、いぜん厳しい状況が続いている。

第二・四半期の売上高は前年同期比五%減の五十九億四百万ドル、純利益は四一%減の二億五千九百万ドル。ただし前年はポータルサイト閉鎖の特別損失があったので、実質五一%の減益になる。

部門別ではメディア・ネットワークス（放送関連）の売上高が三%減の二十二億九千六百万ドル、営業利益が三一%減の三億九百万ドル。パークス&リゾーツ（遊園地とホテル）は売上高が八%減の十五億二千五百万ドル、営業利益が一五%減の二億八千万ドル。アニメ映画関係は売上高が二%増の十六億三百万ドルだったが、営業利益は八四%減の二千八百万ドルに後退した。家庭用ゲームソフトの売上高は二%増の五億八千万ドル、営業利益は一%減の八千六百万ドルにとどまった。

六ヵ月間では売上高が六%減の百二十九億八千三百万円、純利益が前年同期とほぼ同じ六億九千万ドルで、昨年九月の同時テロ以後パターン化してきている。

テーマパーク部門ではロサンゼルス郊外のディズニーランドリゾート（カリフォルニアアドベンチャーを含む）が堅調なのに比べ、フロリダ州オーランドのディズニーワールドを訪れる人の減少が目立ってきている。

米国以外では
Xboxが不振
マイクロソフト社ピンチに

米国マイクロソフト社（シアトル郊外、ビル・ゲイツ会長）は四月十八日、第三・四半期（一－三月期）決算を発表したが、家庭用TVゲーム機「Xbox」の販売が予想に反して伸びず、値下げなどを迫られることになった。

第三・四半期の売上高は前年同期比一三%増の七十二億五千万ドル、営業利益は一〇%増の三十三億ドル、純利益は一二%増の二十七億四千万ドルと好調だった。だがこれはPC用OS（つまりウィンドウズOS）がほとんどを占めている。一般消費者向けソフトウェア／デバイスは十億六千六百万ドルにとどまっている。

同社は「Xbox」を北米で昨年十一月に出荷して以来、欧州、豪州、日本でも出荷しているが、北米を除いて伸び悩んでいる。このため欧州、豪州では早くも四月二十六日に四割もの値下げを発表したほど。日本でも大幅値下げは必至と見られている。

同社の「Xbox」責任者、ロビー・バック氏は「Xbox」はこれまでにない強力なパワーを持つコンソールであることを強調して、巻き返しを図ると語っている。しかし、ハードウェアが強力なのとゲームが面白いのとは比例しないことについては触れていない。

「ウィンドウズXP」も好調とは言えない。

「ネオジオ」展開で
海外に拠点会社
プレイモアなどが共同で

旧SNK「ネオジオ」システムとゲームソフトに関する権利はプレイモアが引き継いだが、業務用「ネオジオ」を海外で展開するため新たに三社が設立されていることがこのほど分かった。

プレイモア、ブレッツァソフト、サンアミューズメントなどによる合弁会社で、必らずしもどれかの子会社というわけでもないらしい。ただ海外販売はブレッツァソフトが担当することから、海外三社の業務についてブレッツァソフトが指示するようだ。

海外三社は、米国でSNKネオジオUSA社（ロサンゼルス郊外）のほか香港と韓国でそれぞれSNKネオジオ香港、SNKネオジオ韓国がある。

なお欧州その他の地域についてはブレッツァソフトが直接担当しているとのこと。

結局「SNK」の名称は「ネオジオ」とともに復活することになった。

International Trade Show

Show	Date
AALARA 2002 (Gold Coast, Australia)	May 21-23
E3 2002 (Los Angels, U.S.A.)	May 22-24
TiLE 2002 (Berlin, Germany)	Jun. 11-13
Asian Amusement Expo (Singapore)	Jul. 17-19
SALEX (Sao Paul, Brazil)	Jul. 18-20
GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 18-21
Exime '02 (Mexico City, Mexico)	Jul. 24-25
Dalian Int'l Game Show (Dalian, China)	Jul. 31-Aug.3
Pachinko Pachi-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan)	Aug. 28-29
Global Gaming Expo (G2E) 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 17-19
AMOA Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 19-21
Fun Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 19-21
Tokyo Game Show 2002 (Chiba, Japan)	Sep. 20-22
FER/Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 25-27
IAAPA 2002 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 20-23
EELEX 2002 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
2003	
ATEI, ICE, VAS'03 (London, UK)	Jan. 21-23
ASI 2003 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 26-28

Prize Forum

プライズフォーラム

可愛くば二つ叱って三つ褒め
五つ教えて良き人にせよ

――総会のシーズンで業者の集まりが多いけど、どこの県の総会でも、監督官庁の警察とか教育関係者なんかからの話がいつもあるんだ。今日なんかは「高額景品やコピー品、ピンクもの景品の使用を自粛するように」っていつもの要請があったんだ。

――うちの店では景品にそんな物を扱っていませんよ。

――そうなんだ。うちではそういうものは絶対に扱わないけど、一部の悪質な店があるから注意される。それはうちみたいにまじめにやっている店にとってはやりきれない思いがするよ。もっと不愉快なのは悪質な店は業者の会合に出て来ないし、業界団体にも入ってない所が多いんだ。だからといって世間から見れば同業者になるからね。困ってしまうよ。

――そうですね。業界団体に入っていればまだ注意もできますけど、お店に行って「やめろ」なんて言えませんよね。それにそういうお店ってなんとなく怖いですもの。

――そうなんだ、それに勇気を出して注意しても「何の権利でそんなこと言うんだ」って言われると返事に困るしね、第一そんな連中に「業界の健全な発展を」なんて通じないよ。

――業界のトップ団体から言ってもらうのはどうですか？

――それが、今業界では会費がどうの、キャラクターがどうので、そんなキャンペーンをきちんとしようという空気がないんだ。業者自らの自浄作用って言っても限度があるからね、やっぱり権限の有る者が頑張ってくれないと、小さい業者一人が頑張るといっても限界があるよ。

――でも業界がつぶれてしまったらおしまいですよ。

――そうだね、とりあえずは自分のところだけは健全営業でいくしかないよ。

プライズインフォメーション

ゲゲゲの鬼太郎 カワイイなぬいぐるみ
セガ社

鬼太郎、ねずみ男、ぬりかべ、猫娘、死神の5種のキャラをデフォルメしたもの。高さ18㌢。

70個入りOP価格3万円、9月中旬発売。

©水木プロ・イージーゴー2002

THE DOGぬいぐるみBIG Part4
システムサービス

チワワ、シェットランドシープドッグ、シベリアンハスキーなど5犬種のぬいぐるみ。高さ30㌢。

38個入りOP価格3万円。9月中旬発売。

©artlist INTERNATIONAL

ハローキティ キュートライダードール
エイコー

ヘルメットをしたライダー姿でマフラーとスカートが風になびいているスタイル。高さ22㌢。4種（4色）60個入りOP価格3万円。7月発売。

©1976, 2002 SANRIO CO., LTD.

ヒカルの碁 ぬいぐるみ
バンプレスト

初めて景品に採用されたテレビアニメキャラクター5人のぬいぐるみ。高さ17㌢。

5種76個入りでOP価格3万円。7月上旬発売。

©ほったゆみ・HMC・小畑健・ノエル/集英社・TV東京・電通・スタジオぴえろ

ドラえもん お掃除カー
セガ社

ドラえもんとドラミちゃんが乗った車で、手で動かすと小さなゴミを取る。高さ13㌢。箱入り。

48個入りOP価格3万円、9月下旬発売。

©藤子プロ・小学館・テレビ朝日

だっこちゃん ホワイトボード付きぬいぐるみ
システムサービス

専用ペン付きメッセージボードにだっこちゃんが抱きついたデザイン。左右25㌢。袋入り。フック対応。

38個入りOP価格3万円。9月上旬発売。

©TAKARA2002

サンリオお面ドール
エイコー

キティ（2種）とポムポムプリン、コロコロクリリンのお祭りスタイル。頭にお面付き。高さ20㌢。

58個入りOP価格3万円。7月発売。

©76,96,98,02 SANRIO

オー！マイキー ポリストーンフィギュア
バンプレスト

マネキンの家族による異色TVドラマのキャラを初めて採用。素材はポリストーン。父母人形高さ13㌢。3種70個入りOP価格3万円。7月発売。

©オー！マイキープロジェクト2002

話題のマシン

イタリア・セリエA採用サッカーゲーム

カードを動かし

セガ社から「チャンピオンフットボール」

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、八人用CGサッカーゲーム機「ワールドクラブ・チャンピオンフットボール」が六月下旬発売となる。

これはイタリアサッカーリーグセリエAの十八チーム、三百九人の選手を採用したもの。サッカーフィールドをイメージした台の上に選手の写真入りカード十一枚を並べ、カードを手で動かしながらゲームを進める。

選手カード十一枚と記録用ICカード一枚のセットを販売機で購入しプレイ。選手カードは特殊加工が施され、台に内蔵したセンサーが感知し選手を特定、選手のデータはICカードに記録される。チーム名やユニフォームなどを決め、選手カードを並べると画面上に選手が同じ陣形で並ぶ。練習で選手を成長させた後、他の七席のだれか（またはCPU）と試合開始。

カードの移動とボタンでフォーメーション変更やシュート、キーパーへの指示などを行ない、選手交代はカードを入れ替える。前方大画面にはハイライトシーンが映し出される。試合終了後チームランクが示され、選手カード一枚がおまけとして払い出される。

「ナオミ2」基板使用。カードセットの販売機付きでOP価格千五百八十万円。

トレジャーフォール

ワールドクラブ・チャンピオンフットボール

1人用メダルプッシャー

戦車が旋回発射

タイトー「クロスファイアー」

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から、メダルプッシャーゲーム機「クロスファイアー」が三月中旬発売となった。

これはコンパクトタイプの一人用で、さまざまなギミックや演出を採り入れたもの。

メダルが盤面ポケットに入ると液晶スロットがスタート、戦車の絵柄が揃うと模型の戦車の砲塔が回転しながら次々とメダルを派手に打ち出す。Mの字が揃うと指定されたポケットにメダルを通過させるなどのミッションが出され、クリアすればマップ上の電光が進みゴールで大量のメダルが落下。このほかいろいろなフィーチャーがある。OP価格六十四万円。

クロスファイアー

4Pメダルプッシャー

液晶ゲーム加え

サミー「トレジャーフォール」

サミー㈱（本社東京、里見治社長）から、四人用メダルプッシャーゲーム機「トレジャーフォール」が三月下旬発売となった。

これは液晶画面によるゲームを組み合わせたもの。フィールドのメダル落下部分に設けられたポケットにメダルが入ると、液晶ゲームに移る。ゲーム内容はシューティングものなど4Pでそれぞれ異なり、プレイヤーは一つのボタンを操作する。液晶ゲームをクリアするとジャックポットとなり、液晶ゲームで獲得したメダルがフィールドに出てくる。

液晶ゲームは同社子ども用TVメダルゲームと同種のもので、ゲームカセット式で交換できる。OP価格百十八万円。

レバーとボタンでTV麻雀

初心者に教示も

彩京の「Gテイスト麻雀」

㈱彩京（本社京都市、藤本光三社長）から、TV麻雀ゲーム「Gテイスト麻雀」が四月下旬発売となった。

これは同名漫画をもとにしたもので、漫画に登場する女性キャラと麻雀の対局をする。麻雀用操作盤ではなくレバーとボタン一つの操作で、カーソルの移動と決定のみとなり分かりやすくした。またポンやチー、ツモなどができる場合は画面に表示されるため、操作盤を見ずに画面だけを見てゲームを進められる。なお付属の変換基板により従来の麻雀用操作盤も使用できる。

相手の持ち点をなくすか三回勝てばその対局の勝利者となり、女性キャラのアニメが映し出される。基板販売でOP価格十六万八千円。

Gテイスト麻雀

話題のマシン

「システム246」で武器格闘ゲーム

動き自然な攻防

ナムコから「ソウルキャリバー Ⅱ」

㈱ナムコ（本社東京、高木九四郎社長）から、CG武器格闘ゲーム「ソウルキャリバーⅡ」が六月中旬発売となる。

これは主に剣を使っての対戦ゲームで、前作の攻防システムなどを見直しグレードアップしたもの。八方向レバーと四つのボタンを操作する。ボタンで横斬り、縦斬り、蹴り、ガード（状況によりジャンプ、しゃがみ、受け身、起き上がりとなる）を駆使。レバーを短く入れるとステップ、入れたままだと走り出し、八方向へスムーズに移動させることができる。

攻防システムは縦斬りで相手の横斬りを崩し、走ると縦斬りを避けることができ、横斬りで走るのを止められるという形になり、縦と横斬り、走りの力関係を明確化した。

またキャラの上下を分割制御する「モーションブレンド」の採用で、歩きながら、走りながらの攻撃もできるようになるなど、プレイヤーの意図をスムーズに反映させるシステムに改良された。

このほか新たに設けられた壁際での攻防でコンボのチャンスが増えた。空中に投げられた時は落下地点を空中で制御できるなど特殊技もある。一人用にタイムアタックモードやタイムリリースモードを追加。

「システム246」基板で価格未定。

ソウルキャリバー Ⅱ

プライズ機に巫女人形を配し

"大吉"で景品を

エイブル「おみくじちゃんす」

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、プライズゲーム機「おみくじちゃんす」が六月上旬発売となる。

これはおみくじをモチーフにしたもので、運勢の結果により景品を払い出すというもの。キャビネットは神社の鳥居とさい銭箱をデザイン。ボックス内の中央にお堂があり、その前に巫女人形が立っている。上部に大型景品がつるされている。

硬貨投入後、ボタンで景品を選択すると、巫女人形が後ろを向き、お堂の扉が開いて中へ入っていく。お堂の屋根にはおみくじ棒が入った透明ボックスが設置され、回転しており、ボタンで止めると巫女人形がおみくじ棒を受け取ってお堂から出てくる。

おみくじが大吉なら、最初に選んだ景品が払い出される。中吉だとランプが一つ点灯してゲーム終了。点灯ランプは次のプレイに持ち越しとなり五つ点灯すれば景品が払い出される。OP価格八十二万円。

おみくじちゃんす

ホープ、ゲーム付き乗物

乗って菓子取る

「とれとれ！けんせつしゃ」

㈱ホープ（本社東京、小野良文社長）から、定置型乗物機「とれとれ！けんせつしゃ」が四月上旬発売となった。

これは菓子類をすくい取るプライズゲーム付きで、「とれとれ！シリーズ」一作目となるもの。ブルドーザーをデザインし、運転席の部分がプレイフィールドのボックスになっている。乗客は座って一つのボタンを操作する。

ボックス内に菓子類を入れた大きな槽があり、奥にショベルカー、左側には前後にスライドするブルドーザーが設置されている。

ボタンでショベルカーを右へ移動させるとショベルが下がって菓子類をすくい取り、左のブルドーザーの前に落とす。これをブルドーザーがプッシャー式に押して落とし口に落ちた菓子類が払い出される。乗物はゆっくりとした動きで、作動終了までゲームプレイできる。親子二人乗りでOP価格百十五万円。

とれとれ／けんせつしゃ

2人乗り定置乗物

移動容易な設計

トーゴ「なりきりパトカー」

㈱トーゴ（本社東京、山田朋一社長）から、定置型乗物機「なりきりパトカー」が四月下旬発売となった。

パトカーをデフォルメしたデザインで、上部にパトライトが付いている。

乗客はハンドルを回しながらレバーを下げると走行音が大きくなる。

後部の下にあるアジャスターに専用の棒を差し込むとワンタッチで車体が上がり、容易に移動できる機構を採用。

親子二人乗りで定価四十三万五千円。

なりきりパトカー

話題のマシン

（第648号～第652号）

オークションクラブ
競売をモチーフにしたプライズゲーム機。ルーレットで金額を止め、指定の最低落札価格を超えれば景品払い出し。ＯＰ価格78万円。【大平技研工業】No.650

キャッチＤＥクルン
プライズゲーム機。欲しい景品の表示色と同色ボールをアームでつかみ、右の皿へ落とし当たり穴に入れる。ＯＰ価格59万８千円。【カトウ製作所】No.650

どんぐりど～こだ?
プライズゲーム機。後ろを向いたハムスターキャラが前を向いた時、どのハムスターがどんぐりを持っているか当てる。価格47万５千円。【ナムコ】No.650

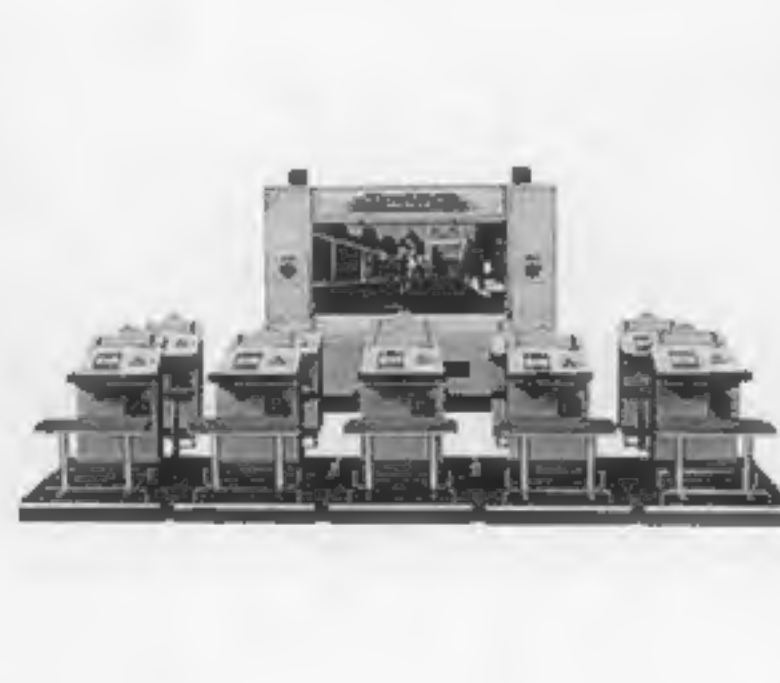
仮面ライダー・レッツゴーライダーキック！
ＴＶメダルゲーム機。バイク走行のライダーが怪人と出会う時キックで倒す。ＯＰ価格19万８千円。【バンプレスト】No.649

お宝いただきルフィ海賊団
ＴＶメダルゲーム機。アニメ「ワンピース」キャラ使用。流れる宝箱が正面に来た時、ボタンでふたを開ける。ＯＰ価格19万８千円。【バンプレスト】No.648

ファン・ファン・ファン
プライズゲーム機。バーでプレートを押してビー玉を落とし、下のポケットに入ればそこに表示の景品が払い出される。ＯＰ価格78万円。【ユウビス】No.652

トレジャースコップ
プライズゲーム機。スコップでミニ景品をすくい、傾斜バケットと滑り台を伝って落ちたものが払い出される。ＯＰ価格46万８千円。【バンプレスト】No.652

対戦モグラ・バトルファーム
モグラ叩きゲーム機。プレイヤー２人が向かい合いそれぞれ４匹のモグラを叩く。一定時間顔を出すモグラの連打もある。ＯＰ価格79万円。【トーゴ】No.651

ファイナルボウリング
実際と同じ方式のミニボウリングゲーム機。弾き飛んだピンの回収からセットまで自動制御。ゲームは３種に設定可能。ＯＰ価格148万円。【ホープ】No.651

ザ・パワーリフター
１人用メダルプッシャーゲーム機。ＬＥＤスロットによりゴリラがバーベルを持ち上げ、メダルを落下させる。ＯＰ価格39万８千円。【カトウ製作所】No.652

70ｓライダーズ
12人用メダルプッシャーゲーム機。70年代の米国バイクがモチーフ。スロットによりバイクからメダルが落下する演出も。ＯＰ価格548万円。【サミー】No.652

銀河鉄道999・ギャラクシーエキスプレス
６人用メダルプッシャーゲーム機。走行する貨車から大量のメダルが落下する演出も。標準価格372万５千円。【セガ社】No.651

ぱくぱくキッズ
寿司屋をモチーフにしたメダルゲーム機。盤面でのボール落下とスロットで寿司パネルを点灯させ３枚揃える。ＯＰ価格29万８千円。【富士電子工業】No.651

スターホース2001
10人用競馬メダルゲーム機。３歳馬レース、新コース、３歳馬育成や２世馬作成モードなど追加。価格750万円。改造キットは178万５千円。【セガ社】No.650

ポケットモンスター・メダルをゲットだぜ！
ＴＶメダルゲーム機。スクロール画面でポケモンキャラにボールを投げて当てる。ＯＰ価格19万８千円。【バンプレスト】No.650

フォーチュンテラー
四柱推命をもとにした占い機。液晶画面のタッチパネル方式。金運、恋愛運、来月の運勢など占い結果をプリントアウト。ＯＰ価格80万円。【ユウビス】No.648

アンパンマンとおそらのおさんぽ
吊り下げ走行式乗物機。キャラがゴンドラを持ち空を飛ぶようすをイメージ。トーゴのＯＥＭ。２人乗りでＯＰ価格268万円。【バンプレスト】No.651

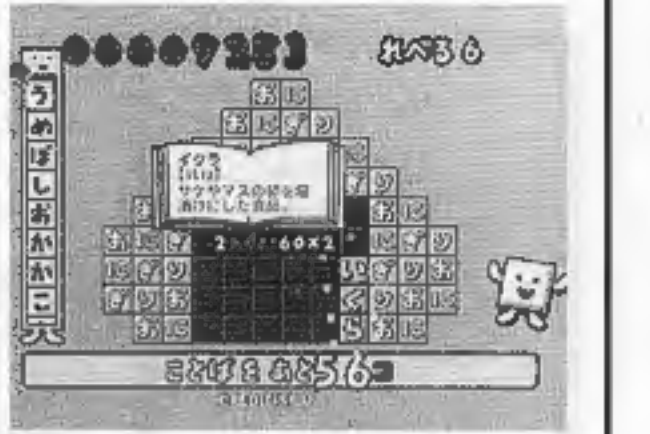
衝撃美写
シール機。12色に変化する特殊フラッシュを備え、背景の色を選択できる。印刷中にゲームも。ＯＰ価格158万円。【日立ソフトウエアＥＧ／セガ社】No.648

ぱっくんレストラン
ＴＶメダルゲーム機。ふたをした皿が次々と流れてくるのを止め、初めに運んだ料理が中に入っていればメダルが払い出される。価格25万円。【ナムコ】No.652

ねこショット！
ＴＶメダルゲーム機。ネコを海上に弾き飛ばし、スクロールする島に着地させると、島に表示の数字分のメダルを払い出す。価格25万円。【ナムコ】No.652

フラッグロボ
１人用メダルプッシャーゲーム機。一定条件で紅白のレバーを操作する旗上げゲームに移行するのが特徴。ＯＰ価格39万８千円。【カトウ製作所】No.652

総目録　No.121

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機❷アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❸メダルゲーム機、❹ＡＭ自販機、❺占い機、に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部前回からの繰り越しおよび次回へ繰り越し）

ルパン三世・ザ・シューティング（アップライト）
同社同名機の29インチブラウン管使用アップライト型。２人協力プレイも可能。標準価格65万６千250円。【セガ社】No.648

ルパン三世・ザ・シューティング(ＤＸ)
ＴＶガンゲーム機。同アニメをモチーフに、内容が異なる多彩なステージで構成。プロジェクター式ＤＸ型標準価格104万６千250円。【セガ社】No.648

ことばのパズル・もじぴったん
ＴＶパズルゲーム。クロスワードパズルの要領でマス目に文字を入れ言葉を完成させていく。「システム10」基板でＯＰ価格14万８千円。【ナムコ】No.647

ザ・警察官 2
ＴＶガンアクションゲーム。ステージが６都市に増え、キャラや銃の種類が選べるようになった。価格89万８千円、改造キット24万８千円。【コナミ】No.650

ポップンミュージック 7
ＴＶ音楽ゲーム。２人対戦モードに相手プレイを邪魔するなどの要素を追加。収録曲の幅を広げた。改造キット価格19万８千円。【コナミ】No.649

斑鳩
ＣＧ縦スクロールシューティングゲーム。敵弾を吸収すると強力な攻撃も。「ナオミ」用ＧＤ－ＲＯＭ価格17万２千500円。【トレジャー／セガ社】No.649

兎・野性の闘牌
同名麻雀漫画をもとにしたＴＶ麻雀ゲーム。４人打ちで２対２のタッグバトル対局を展開。「Ｇネット」ゲームカードＯＰ価格13万円。【[illegible]／タイトー】No.649

ＤＤＲ　ＭＡＸ
「ＤＤＲ」６作目だが、シリーズの内容を一新し収録曲はすべて新規採用曲。画面指定の方法に新タイプ追加。改造キット価格19万８千円。【コナミ】No.648

湾岸ミッドナイト
同名漫画をもとにしたＣＧドライブゲーム機。ライバル車をどれだけ引き離すかを競う。価格185万円。改造キットＯＰ価格39万８千円。【ナムコ】No.648

おやつちょ～だい！
プライズゲーム機。回転する巣の中にいる３羽のひな鳥の口にボールを飛ばして入れる。景品は75ミリカプセル。価格47万５千円。【ナムコ】No.648

おさるのえっさほいレース
プライズゲーム機。サルが持つかごにボールを入れるとリレー式に後ろへ運び、後方の穴に入れる。景品はカプセル。ＯＰ価格29万８千円。【昭和技研】No.648

頭文字Ｄ・アーケードステージ
漫画をもとにしたＣＧドライブゲーム機。ライバルキャラとスピードを競い勝ち抜いていく。コースは峠越え。標準価格120万６千250円。【セガ社】No.652

ザ・キング・オブ・ルート66
ＣＧドライブゲーム機。大型トレーラーを運転しアメリカ大陸を横断。備え付けのマイクにニトロと叫ぶと高速に。標準価格137万５千円。【セガ社】No.651

ビートマニア 7th ＭＩＸ
ＤＪシミュレーションゲーム。ターンテーブルを１回転させる指示や隠しコース、譜面の左右反転など追加。改造キット価格19万８千円。【コナミ】No.651

ディアハンティング
サミーＵＳＡ社製ＴＶガンゲーム機。備え付けのショットガンで鹿を狙撃。角がない牝鹿を撃つとライフ減少。１人用。ＯＰ価格59万８千円。【サミー】No.651

とりほうだい
プライズマシン。レバーとボタンでアームを動かし下部のミニ景品を挟み取る。制限時間内なら何度も挑戦。ＯＰ価格38万円。【北日本通信工業】No.650

ドラえもん・くれよんキッズ
ＴＶ塗り絵ゲーム機。キャラの服や体の部分を好みのパーツに取り替えられるモードを追加。タッチペン方式。標準価格122万５千円。【セガ社】No.650

黄金の城
韓国イオリス社製アーケードゲーム機。テーブル上に山積みされたメダルをアームで指定枚数かき落としていく。ＯＰ価格69万８千円。【タイトー】No.649

ポケット・ジャンケン
プライズゲーム機。ＬＥＤ表示のじゃんけんに勝つとルーレットに挑戦、止めた数字分だけ景品バケットが傾く。ＯＰ価格33万円。【カトウ製作所】No.649

じゃんけんしようよ！
プライズゲーム機。回転するグー、チョキ、パーの形の手足を持つ虫キャラと、３回勝負のじゃんけんをする。価格47万５千円。【ナムコ】No.649

ＵＦＯキャッチャー 7
クレーン機。シリーズ７作目。アーム降下を途中で止めるボタンを追加。ビルボードは交換方式。爪の力はダイヤルで調整。価格115万円。【セガ社】No.649

JUNE 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター 4（セガ社 Naomi 2）	Virtua Fighter 4 (Sega)	6.88
2	2	機動戦士ガンダム 連邦ＶＳジオンDX（カプコン／バンプレスト Naomi）	Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)	6.00
3	–	怒首領蜂 大往生（ケイブ／ＡＭＩ）	Dodonpachi Dai-ou-jou (Cave)	5.80
4	3	熱チュー！プロ野球２００２（ナムコ）	Nettyu Pro-Baseball 2002 (Namco)	5.75
5	4	メタルスラッグ 4（メガ／サンＡＭ ネオジオ）	Metal Slug 4 (Mega/Play More)	5.51
6	5	機動戦士ガンダム 連邦ＶＳジオン（カプコン／バンプレスト Naomi）	Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	5.27
7	6	パワースマッシュ 2（セガ社 Naomi）	Virtua Tennis 2 (Sega)	5.23
8	7	バーチャストライカー 3（セガ社 Naomi）	Virtua Striker 3 (Sega)	5.21
9	28	兎・野生の闘牌（童／タイトー Ｇネット）	Rabbit* (Warashi/Taito)	5.00
10	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001（イオリス／サンＡＭ ネオジオ）	The King of Fighters 2001 (Eolith/Brezza Soft)	4.87
11	10	鉄拳 4（ナムコ）	Tekken 4 (Namco)	4.69
12	26	ハイパービシバシチャンプ（コナミ）	Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.67
13	8	カプコン ＶＳ ＳＮＫ 2（カプコン Naomi）	Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	4.65
14	14	すくすく犬福（ビデオシステム）	Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.63
15	30	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン）	Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.44
16	27	上海・昇龍再臨（タイトー Ｇネット）	Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.43
17	22	ことばのパズルもじぴったん（ナムコ）	Word Puzzle* (Namco)	4.38
18	13	スーパーワールドスタジアム 2001（ナムコ）	Super World Stadium 2001 (Namco)	4.17
19	12	上海 Ⅲ（サン電子／タイトー）	Shanghai Ⅲ (Sun)	4.14
20	11	対戦ホットギミック 快楽天（彩京）	Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.13
21	25	続おてなみ拝見（サクセス／タイトーＧネット）	Otenami-Haiken 2* (Taito)	4.11
22	16	ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン）	Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.09
23	23	テトリス（セガ社）	Tetris (Sega)	4.06
24	29	ミスタードリラー グレート（ナムコ）	Mr. Driller Great (Namco)	4.05
25	34	ギルティギア X（サミー Naomi）	Guilty Gear X (Sammy)	4.00

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	太鼓の達人 2（ナムコ）	Taiko no Tatujin 2 (Namco)	8.78
2	1	頭文字Ｄアーケードステージ（セガ社）	Initial D (Sega)	8.65
3	–	電脳戦機バーチャロンフォース（セガ社）	Virtual On 4th (Sega)	8.29
4	3	太鼓の達人 3（ナムコ）	Taiko no Tatujin 3 (Namco)	8.27
5	–	ビートマニア Ⅱ ＤＸセブンススタイル（コナミ）	Beat Mania Ⅱ DX 7th Style (Konami)	7.00
6	5	ダービーオーナーズクラブ Ⅱ（セガ社）	Derby Owners Club Ⅱ (Sega)	6.73
7	4	ドラムマニア・シックススミックス（コナミ）	Drum Mania 6th Mix (Konami)	6.70
8	6	ポップンミュージック 7（コナミ）	Pop'n Music 7 (Konami)	6.09
9	8	ギターフリークス・セブンスミックス（コナミ）	Guitar Freaks 7th Mix (Konami)	6.00
10	9	湾岸ミッドナイト（ナムコ）	Wangan Midnight (Namco)	5.83
11	7	スリルドライブ 2（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（コナミ）	Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	5.81
12	–	ドッグステーション（コナミ）	Dogstation (Konami)	5.78
13	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（ＤＸ／ＵＰ）（セガ社）	The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.60
14	12	ザ・警察官 2（コナミ）	Police 911 2 [Police 24/7 2] (Konami)	5.30
15	14	犬のおさんぽ（セガ社）	Walk The Dog (Sega)	5.13
16	10	タイムクライシス 2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ）	Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	4.87
17	13	ルパン三世・ザ・シューティング（セガ社）	Lupin Ⅲ - The Shooting (Sega)	4.86
18	17	バトルギア 2（タイトー）	Battle Gear 2 (Taito)	4.80

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名）	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	らくパラショット（オムロン）	Rakupara Shot (Omron)	9.15
2	2	衝撃美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社）	Shogekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	8.93
3	4	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社）	Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	8.82
4	5	やまとなでしこ（アトラス）	Yamatonadeshiko (Atlus)	8.54
5	3	美肌惑星（日立ソフトウェアエンジニアリング／ナムコ）	Bihada Wakusei (Hitachi Software Engineering/Namco)	8.42
6	10	シャイニーショット（オムロン）	Shiny Shot (Omron)	7.14
7	–	ハードパンチャー はじめの一歩 2（タイトー）	Hard Puncher 2 (Taito)	7.09

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

5月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	サイレントスコープ ＥＸ（コナミ）	8.86
2	トーナメント・ゴールデンティー・フォー2002トーナメント（インクレディブル・テクノロジー）	8.48
3	トータルバイス（コナミ）	8.00
4	インベーション（ミッドウェー）	7.75
5	ダークシルエット・サイレントスコープ 2（コナミ）	7.67
6	ハウス・オブ・ザ・デッド 2（セガ社）	7.53
7	トーナメント・ゴールデンティー・フォー（ＩＴ）	7.50
8	サイレントスコープ（コナミ）	7.43
9	コードワン・ディスパッチ（コナミ）	7.30
10	ゴールデンティー・フォー2002ノントーナメント（ＩＴ）	7.24
11	エリア51（アタリゲームズ）	7.14
12	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.14
13	ミズパックマン／ギャラガ（ナムコ）	7.12
14	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.12
15	ウィングシューティング・チャンピオンシップ（サミー）	6.95

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	ジュラシックパーク Ⅲ（コナミ）	9.33
2	ビーチヘッド 2000（グローバルＶＲ）	9.25
3	スマッシングドライブ（ナムコ）	8.60
4	モーキャップボクシング（コナミ）	8.57
5	タイムクライシス Ⅱ（ナムコ）	8.47
6	ジャンボ・サファリ！（セガ社）	8.40
7	アークティックサンダー（ミッドウェー）	8.21
8	クルージン・イグゾティカ（ミッドウェー）	8.17
9	クレイジータクシー（セガ社）	8.06
10	ダンスダンスレボリューション（コナミ）	8.00
11	18ホイーラー（セガ社）	7.94
12	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	7.86
13	サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	7.83
14	ＮＡＳＣＡＲアーケード（セガ社）	7.63
15	クルージンワールド（ミッドウェー）	7.39

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ビッグバック・シューターズチャレンジ（プレイメカニックス／インクレディブル・テクノロジー）	8.50
2	ビッグバックハンター（インクレディブル・テクノロジー）	8.03
3	カプコンvsＳＮＫ 2（カプコン）	7.86
4	ターキーハンティングＵＳＡ（サミー）	7.47
5	ディアハンティングＵＳＡ（サミー）	7.32
6	テッケン〔鉄拳〕4（ナムコ）	7.27
7	ゴールデンティーフォー／ 2003（ＩＴＳ）	7.17
8	メタルスラッグ 3（ＳＮＫネオジオ）	6.96
9	ストライカーズ1945・パートⅢ（彩京／ワールドワイド）	6.92
10	ポリストレーナー（Ｐ＆Ｐ／ＩＣＥ）	6.77
11	マーヴルvsカプコン 2（カプコン）	6.75
12	メタルスラッグ Ｘ（ＳＮＫネオジオ）	6.70
13	ＮＢＡショータイム・ゴールドエディション（ミッドウェー）	6.63
14	シンプソンズ・ボウリング（コナミ）	6.61
15	ワールドクラス・ボウリング（インクレディブル・テクノロジー）	6.60

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	モノポリー（スターン）	8.54
2	シャーキーズ・シュートアウト（スターン）	8.25
3	スターシップトルーパーズ（セガ・ピンボール）	8.00
4	プレイボーイ（スターン）	8.00
5	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.82

オールディー・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	デイトナＵＳＡ（セガ社）1994	8.12
2	ミズパックマン（ナムコ／ミッドウェー）1982	6.86
3	ギャラガ（ミッドウェー）1981	6.84
4	シンプソンズ（コナミ）1991	6.74
5	サンセットライダーズ（コナミ）1991	6.71

（本紙特約）調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

英文版業界ニュース

Regarding the problem of whether the sale of used home video game software represents a violation of "resale rights", the Supreme Court gave a decision on April 25 that they do not constitute the violation, thereby settling this dispute. The concept of "resale rights" is peculiar to "cinematographic copyright works". Although the resellers welcomed the court's decision, the manufacturers intend to seek a legislative solution.

In its decision given in March last year, the Tokyo High Court judged that, although home videos are cinematographic copyright works, theatrical movie distribution rights and used software resale are not the same, and as such, the resale of used software does not violate the copyright. In its decision given in March last year, the Osaka High Court found that, although home videos are cinematographic copyright works and can be granted distribution rights, these distribution rights apply only to the initial sale. Therefore used software resale does not violate the copyright.

The manufacturer group including Capcom, Konami, Namco, Sega, SCE, Square and Enix brought a final appeal. However, this was dismissed by the Supreme Court on the following grounds: "In the case of home video games not intended for public screening, the distribution right extinguishes at the time when their reproductions were sold lawfully." This supports the Osaka District Court's decision.

If the Supreme Court had given a decision contrary to this, it would have meant that the resale of used coin-op videos would also theoretically have to be approved by the copyright holder. This decision, therefore, also clarifies once and for all the situation regarding the legality of the resale of used coin-op videos.

It may be worthy of note that, although most major home video manufacturers participated in those lawsuits, several others were significant by their absence, including Nintendo. There is a critical view that the control of the sale of used video games was necessary for SCE's marketing, this does not take into account the essential nature of video games.

Konami's Big Profit Fall

Konami Corp., Tokyo, posted ¥225,580 million in consolidated revenue, up 31.5% over the preceding year, and ¥13,573 million in final net income, down 37.7%, for the fiscal year ended March 2002. 37 subsidiaries are included in the company's consolidated results posted on May 9.

A breakdown of revenue shows that home videos accounted for ¥88,761 million, up 50.0%, fitness business ¥60,426 million, up 1,250%, card games ¥25,213 million, down 58.3%, pachinko devices ¥16,924 million, up 15.4%, coin-op amusement games ¥10,973 million, down 35.9%, gaming machines ¥11,814 million, up 38.8%, fitness machines ¥5,192 million, up 1,964%, and others (arcade operation, finance) ¥6,273 million, down 7.0%.

A breakdown of operating income was as follows: home videos ¥18,231 million, up 144.5%, card games ¥7,199 million, down 76.5%, pachinko devices ¥4,185 million, down 1.2%, coin-op amusement games ¥1,430 million, down 63.4%, fitness business ¥4,081 million, and gaming machines ¥155 million.

Konami forecast ¥235,000 million in consolidated revenue and ¥7,000 million in final net income for the fiscal year to end March 2003. These represent a 4.1% increase and 48.5% decrease respectively from the preceding year.

Although Konami had temporarily earned a huge profit from the card game "Yugio" up to 2000, its popularity is now on the decline. While Konami managed to increase its revenue by acquiring Konami Sports (former "People"), the profitability is relatively low meaning that overall profit is rapidly dwindling. Although Kagemasa Kozuki, president of Konami, stresses the "stable growth", the decline was more conspicuous than the growth.

Net Contents Biz Helps Taito

Taito Corp., Tokyo, posted ¥70,571 million in non-consolidated revenue, up 12.4%, and ¥2,861 million in net income (versus ¥2,150 million in net loss in the previous year) for the fiscal year ended March 2002. Taito did not prepare consolidated results, since its two subsidiaries are very small.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥8,813 million, up 25.4%, home videos ¥6,117 million, up 65.5%, coin-op karaoke sales/rental ¥5,724 million, down 13.0%, arcade operation ¥39,420 million, down 1.0%, network contents ¥9,285 million, up 117.5%, and others ¥1,208 million, down 14.1%.

Exports totaled ¥591 million, up 11.5%, consisting of ¥349 million in coin-op games and ¥242 million in others. The export ratio decreased to 0.8% from 0.9%.

Taito returned to profit after two years, forecasting ¥75,000 million in non-consolidated revenue and ¥3,600 million in net income for the fiscal year ending March 2003.

Banpresto: Lower Revenue, Profit

Banpresto Co., Ltd., Matsudo, Chiba, posted ¥27,326 million in consolidated revenue, down 13.9% from the preceding year, and ¥797 million in final net income, down 50.9%, for the fiscal year ended March 2002. 6 subsidiaries are included in its consolidated results posted May 9.

A breakdown of revenue shows that amusement games, prizes, arcade operation accounted for ¥16,210 million, down 16.1%, home videos ¥7,807 million, up 16.4%, and others ¥4,405 million, down 35.4%. Operating income of amusement business accounted for ¥1,125 million, down 48.8%, and home videos ¥1,049 million, down 23.6%. Others accounted for ¥988 million in operating loss.

Banpresto forecast ¥31,000 million in consolidated revenue and ¥1,100 million in final net income for the fiscal year to end March 2003.

Aruze Corp., Tokyo, brought a lawsuit in June 2001 before the Tokyo District Court concerning the ¥1,690 million in additional taxes levied on Aruze by the Tokyo Taxation Bureau in December 2000. The taxation bureau claimed that Aruze had made fictitious transactions with Universal Distributing of Nevada (UNV), Las Vegas, U.S.A., for the period from April 1996 to March 1999. The court reached its decision on April 24 and totally accepted Aruze's assertion thereby canceling the additional taxes. The Tokyo Taxation Bureau brought an intermediate appeal on May 8.

According to the Tokyo Taxation Bureau which made the additional tax imposition, Aruze did not physically ship its pachi-slot machine boards to UNV and it was merely a paper transaction. UNV then sold them to Electrocoin Japan, thus transferring the profit to UNV. In the court it was confirmed that, although there were exchanges of dummy boards between the USA and Japan, there were no exchanges of transacted boards.

However, the Tokyo District Court found that there was no tax evasion on the part of Aruze, on the grounds that "There may be cases in which transactions are performed without actual delivery of commodities". It was thought reasonable, since UNV is a company owned by president Kazuo Okada himself.

The Tokyo Taxation Bureau brought an intermediate appeal asserting that, if this decision is accepted, it allows Japanese companies earning a big profit to evade as much taxes as they like through overseas companies.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/